TD nº 17 • REVISTA DIGITAL DE 3D&T ALPHA • DE FÃ PARA FÃ • VENDA PROIBIDA

TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

//FILE_000_KAIJU_CONTROL_MANUAL_3D&T_ALPHA_COMPATIBLE

PACIFIC RIM THE BLACK

PILOTE SEU JAEGER CONTRA OS KAIJUS QUE ASSOLAM O MUNDO OU SEJA UM DELES!

CONTO: HERSHELL, O ESQUELETO AMALDIÇOADO

UM ESTRANHO AMIGO, NUMA ESTRANHA MASMORRA

NOVOS ITENS PARA SEU GRIMÓRIO

NOVAS MAGIAS PARA CAMPANHAS DARK

KILLER INSTINCT 1 & 2

CONSPIRAÇÕES, ORGANIZAÇÕES SECRETAS E O TORNEIO MAIS ASSISTIDO DO MUNDO!

AFRO SAMURAI

SEJA O NÚMERO UM DO MUNDO - LITERALMENTE!

TROPA DE EXOSSOLDADOS INSECTOMAN

GENERAL VALVERDE E SEUS CINCO FIÉIS SOLDADOS LUTANDO CONTRA O MAL!

TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

COLOQUE
O SEU
MUNDO EM
MOVIMENTO!
Chega de interpretar sempre os mesmos
personagens ou de mestrar sempre do mesmo jeito!
Encontre aqui, notícias, resenhas, dicas e muito mais.
CLIQUE AQUI
MOVIMENTO
RPG
E VISITE-NOS!

EDITORIAL

HENSHIN!

Por 1.000ton Diogo

Kamen Rider Black, ao longo da série, muda de forma duas vezes. Goku, para derrotar Freeza, assume uma nova forma. Os Super Sentais e os Power Rangers, em dado momento na série, ganham upgrades. O próprio Dragon Ball, com o passar das temporadas, vai ganhando mudanças no nome da série (Z, GT, Super). Se todos os heróis e defensores da Terra passam por isso, não podia ser diferente com a Tokyo Defender, a defensora dos Defensores de Tóquio.

Então, a partir de agora, a Tokyo Defender ganha um novo logo. Mudamos de forma, recebemos um upgrade, ficamos mais poderosos, começamos uma nova temporada. Mas continuamos aqui, defendendo essa cidade, alvo tantas vezes de impérios malignos, e trazendo material para nosso amado 3D&T. Só que agora, com mais pontos de personagens.

Entre no nosso servidor no Discord!

Acompanhe a TD!

Leia em qualquer lugar!

DEFENDA TOKYO! Se você tem algum material que gostaria de ver publicado na revista, envie um e-mail para **tokyodefender@gmail.com**

3D&T Alpha, Brigada Ligeira Estelar, Mega City e Tormenta Alpha são comercializados pela Jambô Editora. **Apoie o RPG Nacional!**

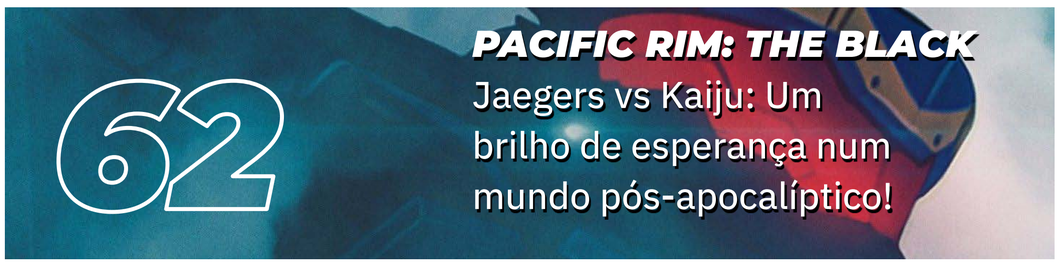
Diagramação Cleberson Correa, Eduardo Bandeira e Eric Ellison de Barros • **Colaboradores** Antonio Carlos “Daimon”, Bruno “Hatsuri” Almeida, Henrique “Morcego” Santos, JV Teixeira, Léo “Kondo” Aguiar, Maiko “Myking” Dantas, Th Silva, Wellington Botelho e 1000ton Diogo • **Revisor** 1000ton Diogo

東京ディフェンダー #17

7 **KILLER INSTINCT**
Fichas e Personagens para participar do torneio mais visto do mundo!

55 **INSECTOMAN**
Conheça o esquadrão A.R. TROPA e sua luta contra o mal!

21 **NOVAS MAGIAS DARK**
Magias obscuras para as páginas do seu grimório!



62 **PACIFIC RIM: THE BLACK**
Jaegers vs Kaiju: Um brilho de esperança num mundo pós-apocalíptico!

35 **AFRO SAMURAI**
Ninjas, Samurais, Robôs e Mercenários atrás do Número Um do Mundo!

51 **CONTO**
Hershell, o esqueleto amaldiçoado

Leia as edições anteriores! Você as encontra em **http://tokyodefender.com/**

TAVERNA
DO
SOVIKA
TAVERNA
DO SOVIKA
TAVERNA DO
SOVIKA OFC

KILLER INSTINCT

KILLER INSTINCT 1&2 PARA 3D&T

POR HENRIQUE “MORCEGO” SANTOS

Se você jogou SNES e Nintendo 64 nos tempos áureos dos videogames de cartucho nos anos 90, provavelmente se deparou com um ótimo jogo de luta que envolvia uma mecânica inovadora de geração de combos, com gráficos avançados para a época. O nome deste jogo é Killer Instinct, que ficou famoso no SNES pelo cartucho de cor preta e pelo CD de músicas que tocavam no jogo, para o gamer se divertir fazendo sua balada em casa com dance music. Se estiver com nostalgia, **clique aqui** para ver o comercial de TV que passou na época, o que me fez quase implorar aos meus pais pra ganhar de Natal naquele ano.

A história por trás do game não é realmente inovadora: uma organização obscura chamada Ultratech está conduzindo uma série de lutas em um torneio chamado Killer Instinct, cujas batalhas são televisionadas e transmitidas ao vivo em todo o mundo, tendo se tornado uma espécie de reality show de luta e o programa de maior sucesso ao redor do globo.

Enquanto telespectadores torcem por seus lutadores preferidos, sem saber se o que ocorre lá é real ou não, a Ultratech usa o torneio para testar suas inovações tecnológicas para vender supersoldados a quem puder pagar mais, sejam nações ou organizações privadas. E entre suas soluções bélicas, existem androides, dinossauros humanoides, mortos-vivos e até híbridos de humanos com extraterrestres! A ameaça final do primeiro game era Eyedol, um monstro trazido de outra dimensão com o potencial de causar o fim do mundo devido a seu imenso poder e um exército de demônios que ele pode trazer de seu plano original.

No segundo game, a história continua exatamente com a morte de Eyedol pelas mãos de Orchid, o que cria uma ruptura espaço-temporal e envia muitos personagens ao passado, onde eles encontram guerreiros que expulsaram Eyedol e Gargos séculos atrás. No entanto, Fulgore seria uma nova versão ativada exatamente no momento da ruptura (pois o original foi eliminado por Jago), e Spinal seria também outro Guerreiro Esqueleto a serviço de Gargos (pois o Spinal original foi vencido por Thunder). Riptor, Cinder e Thunder não estão presentes neste segundo game.

No entanto, as fichas destes novos personagens foram elaboradas ignorando totalmente a história de Killer Instinct 2 e se baseando na história de Killer Instinct 2013, que elimina viagens no tempo e mantém todos os personagens na era atual.

BLACK ORCHID (15N)

F2 (esmag.) H3 R2 A1 PdF2

10 PVs 10 PMs

Vantagem Única: Humano

Kit: Agente Secreto (Ataque furtivo, Identidade secreta, Plano de ação)

Vantagens: Ataque Especial: Fire Cat (Força: Aproximação, Perigoso), Patrono (originalmente Special Warfare Department; depois The Disavowed), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)

Desvantagens: Devoção (desmantelar a Ultratech), Procurado (Ultratech)

Perícia: Investigação

Uma agente secreta dos EUA designada para investigar o que vem ocorrendo dentro do torneio Killer Instinct e especialmente a Ultratech. Após descoberta, Orchid é exonerada e acaba criando um grupo paramilitar independente, sem desistir de seus objetivos contra o que vem controlando a Ultratech e suas ações questionáveis.

CHIEF THUNDER (15N)

F3 (corte) H2 R2 A1 PdF2

10 PVs 10 PMs

Vantagem Única: Humano

Kit: Guardião da Realidade (Crítico aprimorado (youkai), Presença real)

Vantagens: Ataque Especial: Sammamish (Força: Aproximação, Perigoso), Inimigo (youkai), Paladino, Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)

Desvantagens: Assombração (desaparecimento de Eagle), Código de Honra da Redenção, Devoção (encontrar Eagle)

Perícia: Misticismo

Admirado entre as tribos ameríndias norte-americanas, Chief Thunder é como um guardião da Terra contra criaturas mitológicas. Quando seu irmão, Eagle, desapareceu depois de participar do torneio Killer Instinct, Thunder decidiu entrar no mesmo torneio para descobrir o que ocorreu ao irmão dentro do torneio.

GLACIUS (15N)

F2 (esmag.) H1+1 R0+2 A1 PdF2 (frio)

10 PVs 10 PMs

Vantagens Únicas: Alien, Elemental (Água)

Vantagens: Ataque Especial: Cold Shoulder (Força: Aproximação), Domínio de Elemento (frio), Invulnerabilidade (frio), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo), Teleporte

Desvantagens: Devoção (retornar ao planeta natal), Inculto, Modelo Especial, Monstruoso, Vulnerabilidade (fogo)

O extraterrestre que visitava a Terra por questões ainda sem explicação, ao ser detectado sobrevoando uma área dos EUA, teve sua astronave abatida pela força aérea. O extraterrestre foi aprisionado e sua tecnologia foi confiscada. Anos depois, a tecnologia deste incidente em Roswell gerou grande parte das soluções bélicas fornecidas pela Ultratech, enquanto o extraterrestre recebeu o apelido de Glacius e recebeu a condição de ser liberto caso vença o torneio Killer Instinct.

CINDER (BEN FERRIS) (15N)

F1 (esmag.) H2 R1 A1 PdF1+2 (fogo)

5 PVs 5 PMs

Vantagem Única Elemental (Fogo)

Kit: Senhor das Chamas (Obliterar)

Vantagens: Ataque Especial: Trailblazer (Força: Aproximação), Deflexão, Invisibilidade, Invulnerabilidade (fogo), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo), Voo

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso, Segredo (Rejeição), Vulnerabilidade (frio)

Ben Ferris era um agente militar norte-americano com muitas ações questionáveis que o levaram à prisão militar. Para se salvar de uma possível sentença de morte, Ferris aceitou da Ultratech a proposta para ser cobaia de um experimento em troca de sua liberdade. A hibridização de DNA extraterrestre ao de Ferris gerou a combustão espontânea de seu corpo, mas sem matá-lo. Chamando a si mesmo de Cinder a partir de então, ele se tornou capanga da Ultratech.

FULGORE (25N)

F4 (corte) H2 R2 A5 PdF2 (elétr.)
10 PVs 10 PMs

Vantagem Única: Androide (sem Aparência Humana)
Kit: Guerreiro (Armadura completa, Ataque contínuo, Crítico aprimorado)
Vantagens: Ataque Especial: Cyber Dash (Força: Aproximação), Reflexão, Técnica de Luta (Bloqueio, Combo), Teleporte, Tiro Múltiplo
Desvantagem: Devoção (Ultratech)

A tecnologia apreendida no incidente de Roswell permitiu à Ultratech realizar muitos avanços em soluções bélicas. Fulgore faz parte das inovações da robótica, gerando um soldado totalmente fiel aos comandos de seu líder, e repleto de armamentos de alta tecnologia. No entanto, uma espécie de consciência era detectada no androide, sem que se entenda perfeitamente o que (ou quem) é a matriz que gerou a consciência deste subchefe do Killer Instinct.

T. J. COMBO (15N)

F4 (esmag.) H2 R2 A1 PdF0
10 PVs 10 PMs

Vantagem Única: Ciborgue (Cérebro Orgânico)
Kit: Lutador de Rua (Em busca do mais forte, Golpe poderoso)
Vantagens: Arena (cidades), Ataque Especial: Powerline (Força: Aproximação), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)
Desvantagens: Devoção (se provar campeão), Má Fama

Um grande campeão peso-pesado do boxe nos EUA, Combo já era um cliente das soluções da Ultratech, quando recebeu implementos cibernéticos que reforçavam sua estrutura corporal. Após um desentendimento com seu fornecedor, Combo teve seu segredo exposto à população e seu título revogado. Agora, em busca de recuperar sua reputação, Combo entrou para o torneio Killer Instinct para se tornar o campeão absoluto.

JAGO (15N)

F2 (esmag.) H3 R2 A1 PdF2 (fogo)
10 PVs 10 PMs

Vantagem Única: Humano
Kit: Monge (Ataque ki, Ataque múltiplo aprimorado, Grito de kiai)
Vantagens: Ataque Especial: Wind Kick (Força: Aproximação), Ataque Múltiplo, Técnica de Luta (Bloqueio, Combo), Telepatia, Tiro Carregável
Desvantagens: Assombrado (essência maligna interna), Código de Honra da Redenção

O monge Jago se isolou (ou foi isolado) quando foi percebido que ele continha em si algo sobrenatural, potencialmente descontrolado. Desde muito jovem, Jago treinou para conter essa presença e explorá-la em batalha. Guiado pelo Espírito do Tigre dentro de si, Jago se inscreveu para o torneio Killer Instinct para eliminar um grande mal.

RIPTOR (15N)

F3 (corte) H2+2 R2 A1 PdF2 (fogo)
10 PVs 10 PMs

Vantagem Única: Thera
Kit: Predador Primal (Armadura extra (físico), Força bruta)
Vantagens: Ataque Especial: Jump Rake (Força: Aproximação), Membro Extra x1, Membros Elásticos, Sentidos Especiais (Visão Aguçada), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)
Desvantagens: Dependência (carne humana), Inculto, Modelo Especial, Monstruoso
Perícias: Sobrevivência

Uma das soluções bélicas da Ultra-tech, esse velociraptor humanoide ainda está em fase de testes, pois seu poder de combate não pode ainda ser contido, o que o torna um agente caótico em campo de batalha. Todo o seu potencial será testado no torneio Killer Instinct, para então sua espécie ser replicada e vendida a organizações e nações interessadas.

SABREWULF (KI 1) (15N)

F2+1 (corte) H2 R3 A1+1 PdF2 (fogo)

15 PVs 15 PMs

Vantagem Única: Licantropo

Kit: Berserker (Fúria incansável, Fúria indomável, Fúria poderosa)

Vantagens: Ataque Especial: Sabre-Spin (Força: Aproximação), Membro Extra x1 (boca), Riqueza, Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)

Desvantagem: Assombrado (instintos ferais), Fúria, Má Fama

Konrad Von Sabrewulf sempre foi um nobre boêmio em seu condado na Europa, gastando os recursos de sua família em festas e prazeres. Um dia, muito bêbado, Konrad descobre uma passagem secreta em sua mansão que revela que sua família vem caçando criaturas sobrenaturais há séculos.

Tropeçando em meio a uma espécie de galeria de troféus, uma imensa garra arranha seu braço, passando a ele a licantropia. Contratado pela Ultratech, Sabrewulf teve a promessa de obter a cura da licantropia, caso seja o campeão de Killer Instinct.

SABREWULF (KI 2) (15N)

F3+1 (corte) H2 R3 A1+1 PdF2 (fogo)

15 PVs 15 PMs

Vantagens Únicas: Licantropo , Ciborgue (Cérebro Orgânico)

Kits: Berserker (Fúria incansável, Fúria indomável, Fúria poderosa), Predador Primal (Armadura extra (físico), Força bruta)

Vantagens: Ataque Especial: Sabre-Spin (Força: Aproximação, Penetrante), Escudo I, Membro Extra x1 (boca), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)

Desvantagens: Fúria, Inculto, Má Fama, Monstruoso

Após os eventos do primeiro game Killer Instinct, a continuação da história se dá com Sabrewulf sendo torturado cruelmente pela Ultratech, tanto física como mentalmente. Após perder toda a sua sanidade, dois braços cibernéticos são implantados no lugar de seus braços originais. Agora, Sabrewulf não passa de uma máquina de matar, reforçada com garras cibernéticas.

MAYA (15N)

F2 (corte) H3 R2 A1 PdF0

10 PVs 10 PMs

Vantagem Única: Humano

Kit: Guardião da Realidade (Crítico aprimorado (youkai), Presença real)

Vantagem: Ataque Especial: Mantis (Força), Inimigo (youkai), Paladino, Patrono (Night Guard), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)

Perícias: Sobrevivência

Membro de um grupo milenar de caçadores de criaturas sobrenaturais chamado Night Guard, Maya utiliza adagas mágicas de uma civilização muito antiga para defender a sede de seu grupo na América do Sul. Sua irmã também era da Night Guard e desapareceu após uma missão na Rússia, e agora, Maya procura sua irmã, sabendo que a Ultratech pode ter alguma relação.

KIM WU (15N)

F2 (esmag.) H3 R2 A1 PdF1 (fogo)

10 PVs 10 PMs

Vantagem Única: Humano

Kit: Monge (Alma de aço, Ataque ki, Ataque múltiplo aprimorado, Grito de kiai)

Vantagens: Ataque Especial: Fire Cracker (Força), Ataque Múltiplo, Membros Elásticos, Técnica de Luta (Bloqueio, Combo), Telepatia

Desvantagens: Código de Honra da Redenção

Uma guerreira shaolin de origem asiática, Kim Wu é auxiliada por um dragão espiritual que lhe fornece o poder para combater criaturas sobrenaturais. Após os eventos do primeiro game, Kim Wu foi recrutada para o time dos humanos que desejam destruir a Ultratech e os Lordes da Guerra que invadiram a Terra.

TUSK (15N)

F3 (corte) H2 R3 A1 PdF0

15 PVs 15 PMs

Vantagem Única: Humano

Kit: Bárbaro (Força bruta, Fúria de combate, Nunca indefeso)

Vantagens: Ataque Especial: Web of Death (Força), Imortal II, Técnica de Luta (Bloqueio, Combo)

Desvantagens: Inculto

Perícia: Sobrevivência

Um guerreiro bárbaro de eras mitológicas, Tusk já defendeu a Terra contra Lordes da Guerra que invadiram seu mundo. Uma consequência de sua vitória foi a imortalidade, para estar sempre vivo para quando os Lordes da Guerra voltassem a invadir a Terra.

SPINAL (25N)

F3 (corte) H3 R3 A3 PdF2 (fogo)

15 PVs 15 PMs

Vantagem Única: Esqueleto

Kit: Soldado Morto (Armadura completa, Vontade desmorta)

Vantagens: Armadura Extra (corte, perfuração), Ataque Especial: Soul Sword (Força: Penetrante, Poderoso), Escudo I, Imitar, Invulnerabilidade (frio), Técnica de Luta (Bloqueio, Chute Baixo, Combo, Defesa Aprimorada), Teleporte, Tiro Múltiplo

Desvantagens: Devoção (Ultratech), Fúria, Inculto, Monstruoso

Antes um temido e furioso guerreiro de uma civilização antiga, apenas sua ossada com seus pertences pessoais, armas e armadura foram localizados pela Ultratech, que utilizou tecnologia extraterrestre para reativar funções vitais em sua medula óssea, o que o reanimou. Os cientistas da Ultratech ainda conseguiram torná-lo completamente devoto à organização, o que o faz um dos agentes mais poderosos e uma das últimas ameaças a se enfrentar no Killer Instinct.

EYEDOL (30KI)

F5 (esmag.) H2 R5 A3 PdF3 (fogo)

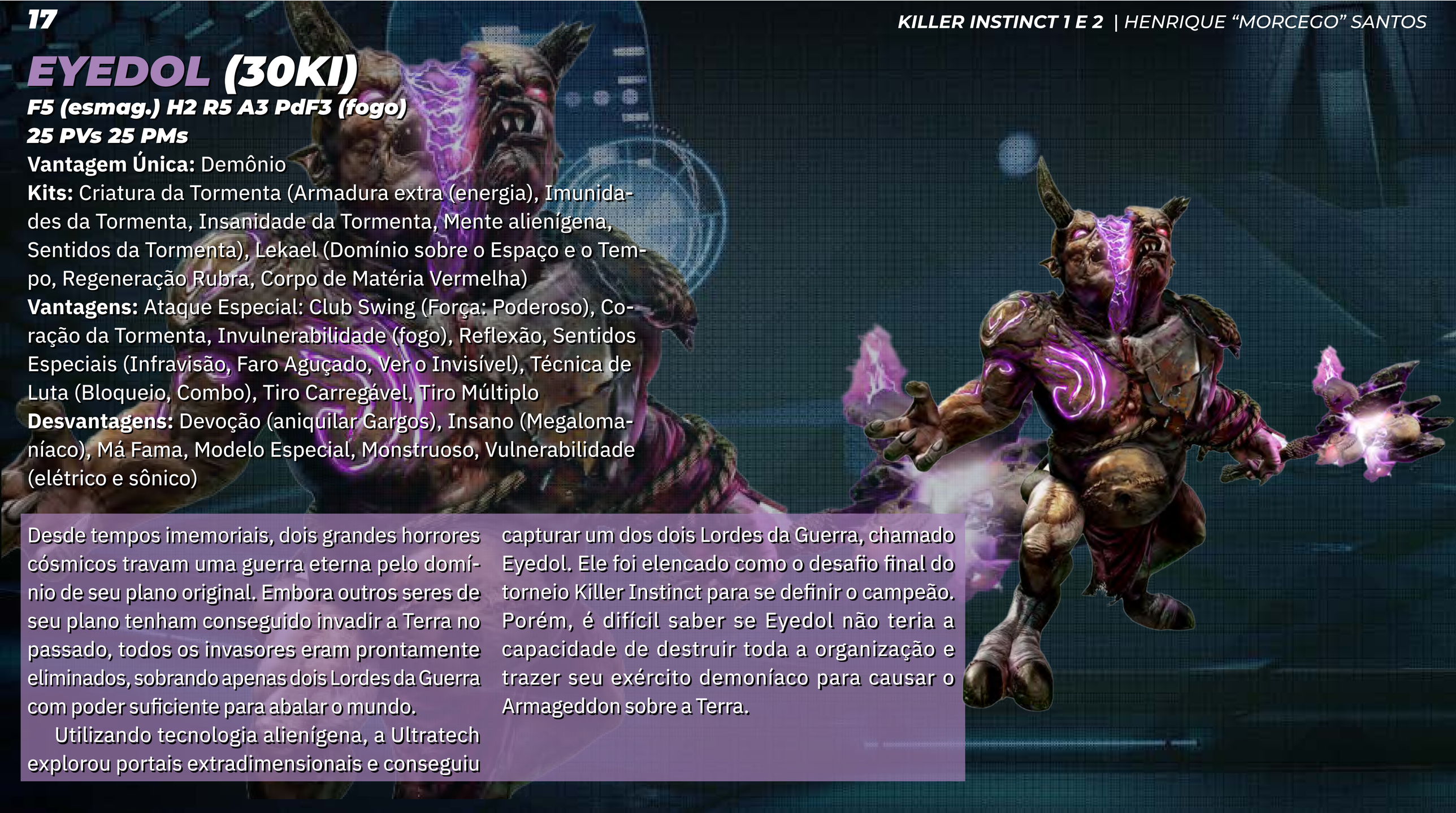
25 PVs 25 PMs

Vantagem Única: Demônio

Kits: Criatura da Tormenta (Armadura extra (energia), Imunidades da Tormenta, Insanidade da Tormenta, Mente alienígena, Sentidos da Tormenta), Lekael (Domínio sobre o Espaço e o Tempo, Regeneração Rubra, Corpo de Matéria Vermelha)

Vantagens: Ataque Especial: Club Swing (Força: Poderoso), Coração da Tormenta, Invulnerabilidade (fogo), Reflexão, Sentidos Especiais (Infravisão, Faro Aguçado, Ver o Invisível), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo

Desvantagens: Devoção (aniquilar Gargos), Insano (Megalomaníaco), Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Vulnerabilidade (elétrico e sônico)



Desde tempos imemoriais, dois grandes horrores cósmicos travam uma guerra eterna pelo domínio de seu plano original. Embora outros seres de seu plano tenham conseguido invadir a Terra no passado, todos os invasores eram prontamente eliminados, sobrando apenas dois Lordes da Guerra com poder suficiente para abalar o mundo.

Utilizando tecnologia alienígena, a Ultratech explorou portais extradimensionais e conseguiu capturar um dos dois Lordes da Guerra, chamado Eyedol. Ele foi elencado como o desafio final do torneio Killer Instinct para se definir o campeão. Porém, é difícil saber se Eyedol não teria a capacidade de destruir toda a organização e trazer seu exército demoníaco para causar o Armageddon sobre a Terra.

GARGOS (30KI)

F3 (corte) H3 R4 A3 PdF3 (fogo)

25 PVs 25 PMs

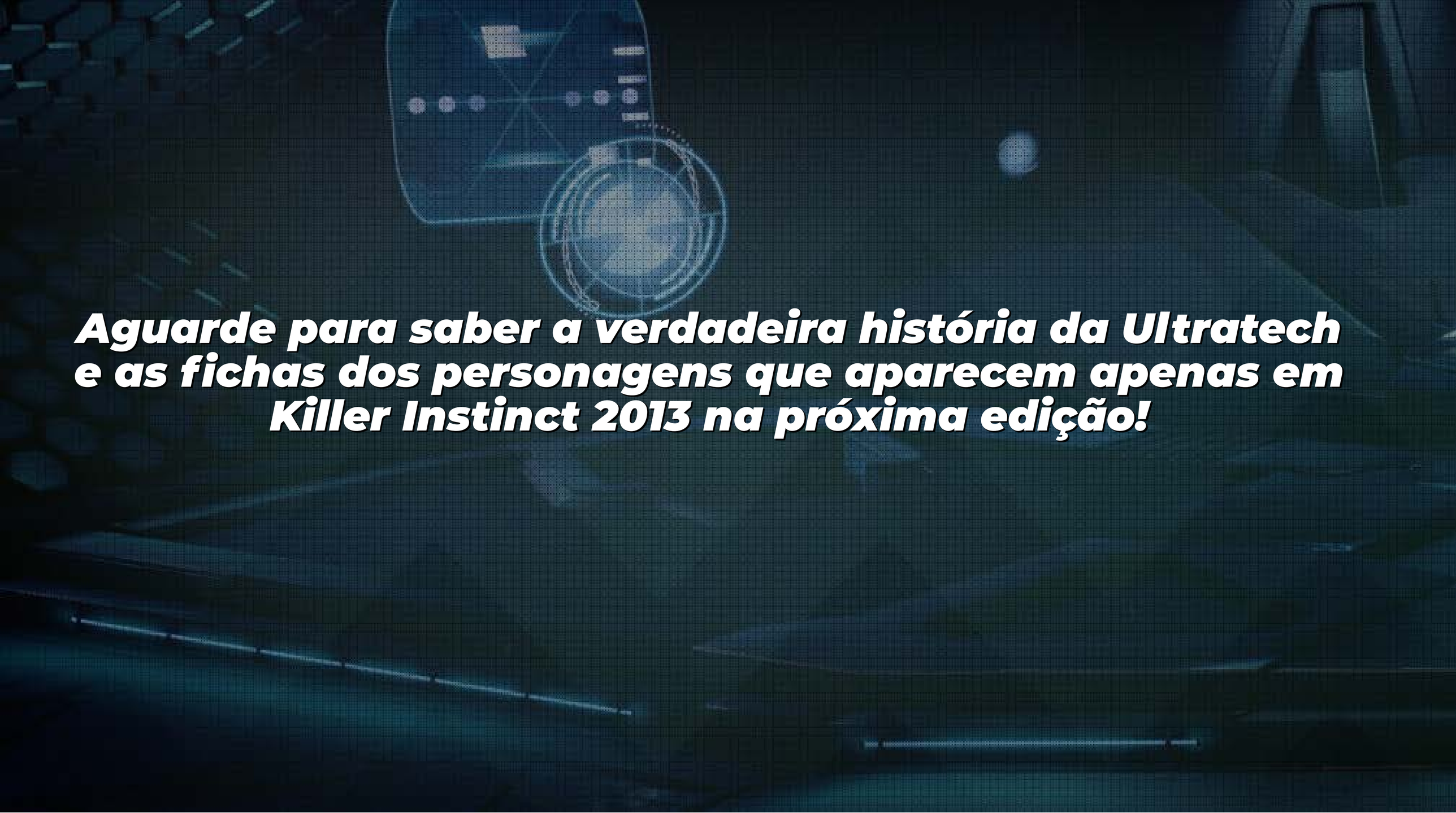
Vantagem Única: Demônio

Kits: Criatura da Tormenta (Armadura extra (energia), Imunidades da Tormenta, Insanidade da Tormenta, Mente alienígena, Sentidos da Tormenta), Lekael (Domínio sobre o Espaço e o Tempo, Regeneração Rubra, Corpo de Matéria Vermelha)

Vantagens: Ataque Especial: Shoulder Dash (Força: Aproximação, Poderoso), Coração da Tormenta, Invulnerabilidade (fogo), Reflexão, Sentidos Especiais (Infravisão, Faro Aguçado, Ver o Invisível), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo), Tiro Carregável, Voo

Desvantagens: Devoção (aniquilar Eyedol), Insano (Megalomaníaco), Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Vulnerabilidade (elétrico e sônico)

Após os eventos do primeiro game, Eyedol foi dado como morto, exatamente a condição que seu nêmesis, chamado Gargos, aguardava em seu plano demoníaco para, então, decidir pela invasão de seu exército sobre a Terra e, finalmente, ser o tirano sobre todos os planos.



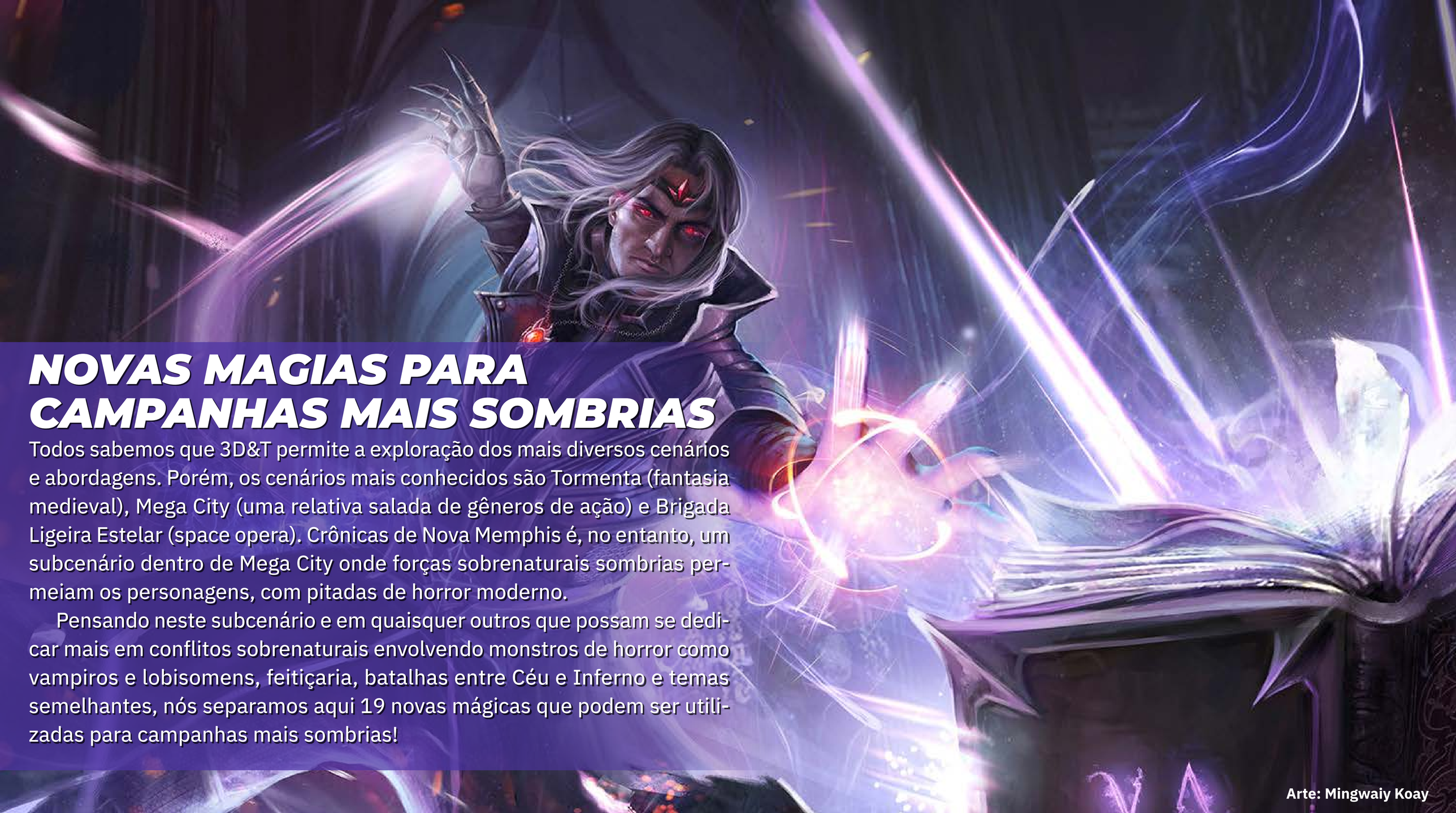
Aguarde para saber a verdadeira história da Ultratech e as fichas dos personagens que aparecem apenas em Killer Instinct 2013 na próxima edição!

novvatokyo.blogspot.com.br | @NovvaTokyo

NOVAS MAGIAS PARA CAMPANHAS MAIS SOMBRIAS

Todos sabemos que 3D&T permite a exploração dos mais diversos cenários e abordagens. Porém, os cenários mais conhecidos são Tormenta (fantasia medieval), Mega City (uma relativa salada de gêneros de ação) e Brigada Ligeira Estelar (space opera). Crônicas de Nova Memphis é, no entanto, um subcenário dentro de Mega City onde forças sobrenaturais sombrias permeiam os personagens, com pitadas de horror moderno.

Pensando neste subcenário e em quaisquer outros que possam se dedicar mais em conflitos sobrenaturais envolvendo monstros de horror como vampiros e lobisomens, feitiçaria, batalhas entre Céu e Inferno e temas semelhantes, nós separamos aqui 19 novas mágicas que podem ser utilizadas para campanhas mais sombrias!



Arte: Mingwaiy Koay

Mas e o CÓDICE ARCANO?

Se você fez esse questionamento, saiba que ficamos muito felizes porque você provou que acompanha a Tokyo Defender desde seu início! Em março de 2018, saiu a edição 03 da Tokyo Defender, com uma proposta de cenário de fantasia urbana/horror moderno chamado Códice Arcano, escrito por Rob Trindade. Este é, até o momento, o cenário oficial de campanhas de fantasia urbana e horror moderno da Tokyo Defender.

Neste cenário, os chamados Arcanistas surgiram na Mesopotâmia. Os mais poderosos se tornaram reis e são vistos até como deuses, até serem destruídos por grupos menores ou presos em realidades alternativas. Com o tempo, muitos desses falsos deuses (chamados também de Devas) conseguiram se comunicar com Arcanistas iniciantes, manipulando-os através de ideologias perversas e falsos valores, assim nascendo as primeiras sociedades secretas. Na Idade Média, um Devas de nome Rhakeen se libertou e gerou uma grande guerra mística. Para destruí-lo, a Inquisição foi criada, levando à morte de Rhakeen, após quatro séculos. Foi devido à atuação de Rhakeen, porém, que todos os parâmetros para a sociedade dos Arcanistas foram definidos.

Atualmente, os Arcanistas podem ser enquadrados em uma dentre três categorias: Bruxos, Feiticeiros e Magos. **Clique aqui** para visitar nosso site e fazer o download da Tokyo Defender #3 para saber mais sobre o cenário de Códice Arcano!

CÃO SOLAR

Escola: Branca
Custo: 15 PMs
Alcance: curto
Duração: instantânea

Esta mágica invoca um par de Cães Solares que atacam uma vítima culpada de assassinato, causando-lhe cegueira por 2d rodadas, atordoamento por 1d rodadas e dano de 3d por calor,desaparecendo imediatamente após gerarem estes efeitos. Cães Solares são os animais de estimação dos deuses que vivem no paraíso dos deuses xinto, com a forma de seres quadrúpedes formados pelo próprio arco-íris.

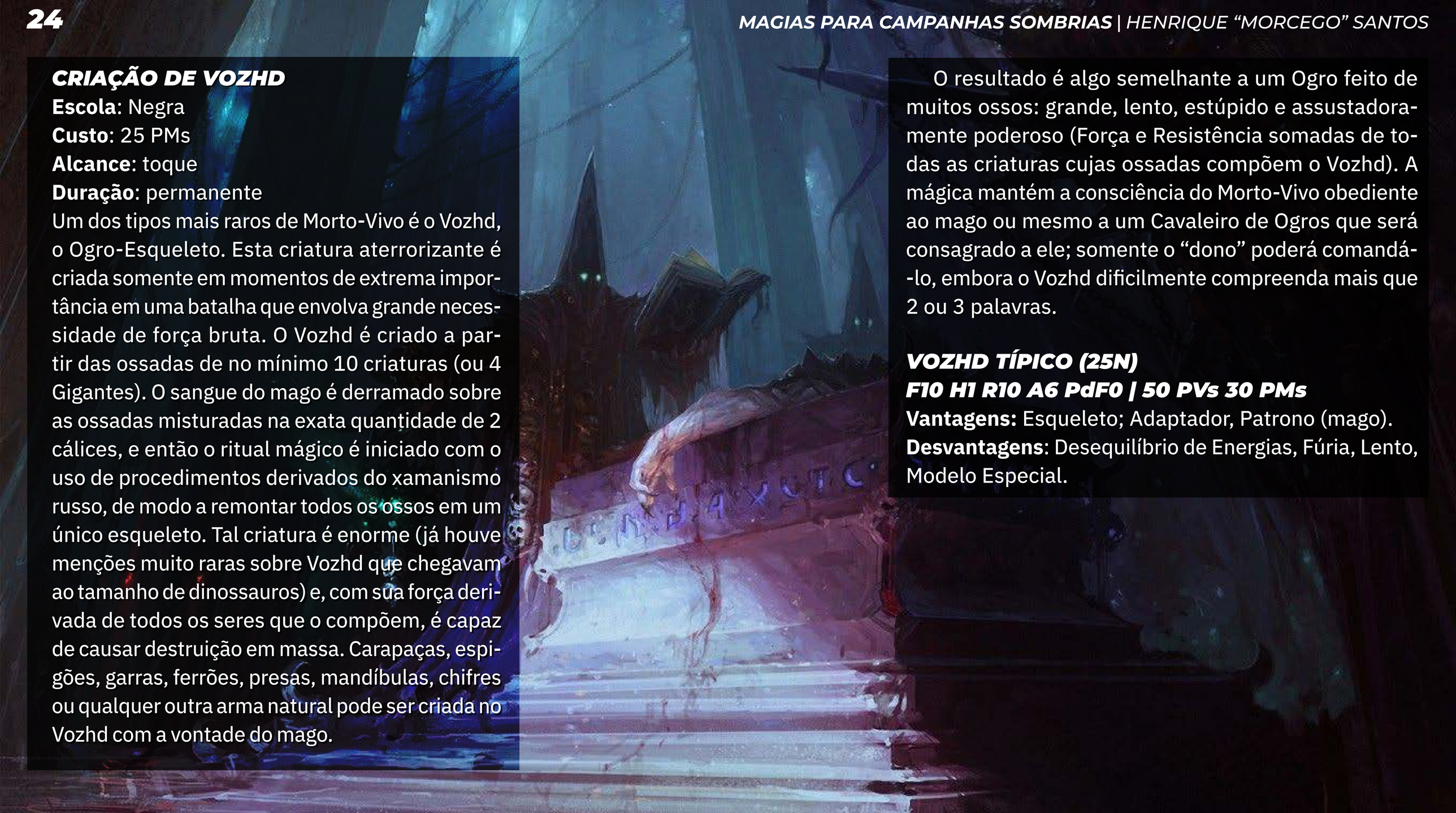
Estes Cães Solares somente podem ser invocados entre o alvorecer e o crepúsculo.

CONJURAÇÃO TRAUMATIZANTE

Escola: Negra
Custo: 10 PMs
Alcance: apenas ao toque
Duração: instantânea

Ao tocar a vítima, o mago profere palavras arcanas que evocam seu maior medo, semelhante a magia Pânico. A diferença é que ao falhar em um teste de Resistência -1 (-2 para personagens que possuam Fobia ou Segredo) o seu maior medo assume uma forma física, com a mesma ficha do personagem atingido pela magia e passa a atacá-lo e perseguí-lo. Personagens que fiquem Perto da Morte devido aos efeitos dessa magia, devem adotar uma Insanidade escolhida pelo mestre.

Arte: Joseph Armour



CRIAÇÃO DE VOZHD

Escola: Negra
Custo: 25 PMs
Alcance: toque
Duração: permanente

Um dos tipos mais raros de Morto-Vivo é o Vozhd, o Ogro-Esqueleto. Esta criatura aterrorizante é criada somente em momentos de extrema importância em uma batalha que envolva grande necessidade de força bruta. O Vozhd é criado a partir das ossadas de no mínimo 10 criaturas (ou 4 Gigantes). O sangue do mago é derramado sobre as ossadas misturadas na exata quantidade de 2 cálices, e então o ritual mágico é iniciado com o uso de procedimentos derivados do xamanismo russo, de modo a remontar todos os ossos em um único esqueleto. Tal criatura é enorme (já houve menções muito raras sobre Vozhd que chegavam ao tamanho de dinossauros) e, com sua força derivada de todos os seres que o compõem, é capaz de causar destruição em massa. Carapaças, espigões, garras, ferrões, presas, mandíbulas, chifres ou qualquer outra arma natural pode ser criada no Vozhd com a vontade do mago.

O resultado é algo semelhante a um Ogro feito de muitos ossos: grande, lento, estúpido e assustadoramente poderoso (Força e Resistência somadas de todas as criaturas cujas ossadas compõem o Vozhd). A mágica mantém a consciência do Morto-Vivo obediente ao mago ou mesmo a um Cavaleiro de Ogros que será consagrado a ele; somente o "dono" poderá comandá-lo, embora o Vozhd dificilmente compreenda mais que 2 ou 3 palavras.

VOZHD TÍPICO (25N)

F10 H1 R10 A6 PdF0 | 50 PVs 30 PMs

Vantagens: Esqueleto; Adaptador, Patrono (mago).
Desvantagens: Desequilíbrio de Energias, Fúria, Lento, Modelo Especial.

CRIAÇÃO DE PELESIT

Escola: Elemental (água ou terra) e Negra
Custo: 3 PMs
Alcance: pessoal
Duração: permanente

O mago cria um familiar com a forma de um grilo ou lagartixa humanoide chamado Pelesit. Uma mulher vai à floresta à noite antes da lua cheia e, de costas para a Lua, entoa mantras e tenta agarrar sua própria sombra. Isto pode durar 3 noites: cedo ou tarde, ela terá sucesso e seu corpo nunca mais produzirá sombra. Então uma criança aparecerá do meio do bambuzal e mostrará a língua para a mulher. Ela deve cortar a língua da criança, que então desaparecerá. Logo, a língua se torna o Pelesit. De acordo com versões mais crueis, a língua deve ser cortada do cadáver de uma criança exumada, primogênita de uma mãe primogênita, e enterrada em encruzilhadas. Este grilo-vampiro é usado especialmente por mulheres ciumentas para ferir suas rivais ou os rivais de suas crianças.

PELESIT (1N)

F1 (corte) H2 R1 A0 PdF0 | 5 PVs 5 PMs

Vantagens: Imortal I, Paralisia, Patrono (mago).

Desvantagens: Dependência (sangue), Devoção (mago), Modelo Especial, Monstruoso, Sanguinário.

Arte: Sandra Duchiewicz

DANÇA DA GUERRA

Escola: Elemental (fogo ou espírito)
Custo: 5 PMs ou 10 PMs
Alcance: pessoal ou curto
Duração: 1d minutos

Korybantes são uma raça especial de gigantes da mitologia grega, e são eles os criadores desta mágica que, através de uma rápida dança e cantiga de duração de 1 rodada, invoca a força dos espíritos elementais. Por 5 PMs, o mago recebe um bônus de +1d em todos os testes de ataque e defesa, +1 nos danos ou, por 10 PMs, atinge um grupo de até 4 pessoas além do mago dentro do alcance da mágica.

DOM DE KALAIPAHOA

Escola: Negra
Custo: 15 PMs
Alcance: curto
Duração: permanente.

O mago consegue invocar as energias do avatar Kalaipahoa, uma das várias facetas da deusa-demônio Fuchi, para que incorpore em uma árvore própria. Imediatamente, a sombra projetada pela árvore possuída por Kalaipahoa passa a ferir quem toca nela (1 ponto de dano por rodada, ignorando qualquer Armadura) e a fortalecer o mago (recupera 1 Ponto de Magia por rodada). Em 1d dias, a árvore tem sua seiva transformada em um veneno muito forte (2d de dano, se ingerida) e uma área 2 metros à volta passa a ser considerada amaldiçoada e infértil a outras plantas e pequenos animais, que se aproximam e morrem, sendo logo tragados para a terra e se tornam adubo para a árvore de Kalaipahoa.

Curiosidade: apenas Dragões Mookuna, uma raça especial de dragões das lendas polinésias, conseguem viver entre florestas de Kalaipahoa, inclusive se alimentando da seiva e de suas folhas.

INVOCAR ORKHUS ORCUS

Escola: Negra
Custo: 20 PMs
Alcance: curto
Duração: permanente

Orkhus Orcus significa simplesmente "Orkhos de Orcus", os demônios mais comuns encontrados na Cidade de Dite (uma cidade situada no Inferno governada pelo demônio etrusco Orcus, mencionada na obra A Divina Comédia, de Dante Alighieri). São fisicamente parecidos com as gárgulas das antigas igrejas góticas europeias, e alguns deles possuem asas. O fetiche necessário para trazê-lo é desenhar um pentagrama com o próprio sangue no chão (causando 1 ponto de dano ao mago). O demônio obedecerá apenas ao dono do sangue.

Orkhus Orcus (21N)
F3 (corte) H4 R4 A4 PdF1 (perf.) | 20 PVs 20 PMs
Vantagens: Demônio; Arena (Cidade de Dite), Ataque Múltiplo, Ataque Especial (espinhos venenosos da cauda, PdF, Paralisante), Imortal I, Patrono (Orcus).
Desvantagens: Devoção (mago invocador), Monstruoso.

KHNFI ZKHUKHIS (ASAS DE VIDRO)

Escola: Branca e Elemental (terra)
Custo: 15 PMs
Alcance: toque
Duração: permanente
Desenvolvida no lar dos Anjos, a mágica substitui permanentemente as asas de uma criatura alada por asas de cristal angelical. Além da resistência maior da nova asa (Armadura 4, dobrado contra efeitos de luz e eletricidade), o novo portador das asas de cristal angelical pode realizar um Ataque Especial com dano por corte, perfuração ou esmagamento com suas novas asas.

LÁGRIMA IMPIEDOSA

Escola: Elemental (água)
Custo: 6 PMs
Alcance: longo
Duração: instantânea
Mágica adorada por cenobitas (demônios torturadores), transforma qualquer indivíduo que esteja chorando em uma arma balística. A mágica transforma as lágrimas de um indivíduo em finos dardos aquosos que se projetam na direção apontada pelo mago. O dano é de 1d por perfuração, mas a Armadura da vítima atacada é ignorada no cálculo da FD. Com um Teste Muito Difícil de Habilidade, o mago ainda consegue direcionar a um ponto vital específico, potencializando o dano aos órgãos internos, conseguindo um acerto crítico com um resultado 5 ou 6 no dado.

LENTES E FILTROS

Escola: Elemental (terra)
Custo: 1 PM
Alcance: curto
Duração: instantânea
O mago consegue manipular as lentes que um instrumento de gravação (câmera, telefone celular...) ou exibição (tela de celular ou de tablet, monitor de computador, TV, telão...) para que o produto final tenha algum efeito especial como sépia, elementos de realidade aumentada sobre a imagem original etc.

LÍNGUA DE MENOETES

Escola: Elemental (espírito)
Custo: 1 PM
Alcance: pessoal
Duração: 1d rodadas

O mago é capaz de entender a língua dos bois dos mundos inferiores como os infernos, o Hades e outros, bem como de qualquer criatura que tenha ligação com seres bovinos (minotauros, o próprio Touro de Creta, Lamashtus e Shedus da mitologia assírio-babilônica, indivíduos metamorfoseados em touro etc.).

PÉ DE ELEFANTE

Escola: Elemental (fogo ou terra) e Negra
Custo: 25 PMs
Alcance: longo
Duração: permanente

Com a descoberta da radioatividade na Idade Contemporânea, certos magos encontraram nos estudos da radiação o renascimento de suas tradições. O chamado "pé de elefante" mais conhecido é a massa ultrarradioativa de cromium gerada pelo incidente em Chernobyl, e pode ser reproduzido neste ritual. Uma espécie de substância capaz de matar qualquer ser vivo não-sobrenatural em até 5 minutos de exposição a menos de 3 metros é gerada, com um nível de radioatividade que demora séculos para estabilizar.

PERFORMANCE APRIMORADA

Escola: Elemental (terra)
Custo: 3 PMs
Alcance: curto
Duração: 1d rodadas

Ao realizar esta mágica em um aparelho eletrônico, o mago aprimora temporariamente as características técnicas do aparelho para que ele performe como um aparelho imediatamente superior a ele. Por exemplo, uma TV HD poderia passar a transmitir conteúdo em UHD; um console de jogos em CD de 128 bits poderia rodar jogos de 256 bits; um rádio transistorizado pode emitir som com qualidade digital; uma conexão de internet discada funcionaria como conexão de alta velocidade; um veículo passa a ter velocidade maior com menor consumo de combustível etc. No fim do efeito, o objeto tem 50% de chance de ficar sobrecarregado e inutilizado pelo stress recebido da magia.

Arte: Rudy Siswanto

PHAOSPEA

Escola: Elemental (espírito)
Custo: 10 PMs
Alcance: visão
Duração: 1d rodadas

Mesmo que haja mundos inferiores abaixo da Terra, ainda assim existe um "céu" como o teto de ambientes de mundos subterrâneos. Um olhar atento a este "céu" permitirá notar pontos luminosos distantes, como se fossem estrelas. Estas estrelas são chamadas de phaospi, os "brilhos nas cavernas" – há muitas especulações sobre o material do qual a phaospus é feita, ou qual seu propósito nos mundos inferiores, mas apenas magos especiais identificam seus segredos, considerados astrólogos destes mundos.

Com esta mágica realizada em um ambiente completamente escuro, o mago consegue enxergar a projeção das phaospi. No entanto, a interpretação correta das phaospi necessita dos instrumentos phaolábio, o pentacompasso e o códex, além da Especialização Phaospea, da Perícia Misticismo.

PROTEÇÃO CONTRA TROLLS

Escola: Branca
Custo: 5 PMs ou mais
Alcance: toque
Duração: 1 estação do ano

Por causa das tentativas dos Trolls em realizarem a Troca com as crianças, várias mágicas para proteger os pequenos recém-nascidos dos horrendos Trolls foram criadas por toda a Europa. Um Troll não pode usar Magia se a criança estiver devidamente protegida.

O Mago Hermético Pedro, o Trovador, criou uma mágica, muito usada pelos membros de sua ordem na Noruega, para proteção dos recém-nascidos do Ritual da Troca. Esta mágica protege a criança contra um Troll com Resistência e Armadura igual a 1 para cada 5 PMs empregados (portanto, 15 PMs gastos dão à criança R3 e A3 contra o Troll).

O Troll não poderá causar nenhum tipo de mal para a criança nem realizar a Troca de bonecos especialmente criados para esta mágica. Neste caso, a transferência é automática, sem exigir nenhuma disputa.

Arte: Matheus Graef

SERVO CAINHO

Escola: Elemental (água ou terra)
Custo: 15 PMs
Alcance: longo
Duração: permanente

O mago consegue convocar para seu plano um Cainho, uma fera lupina com características vegetais: sua pelugem é, na verdade, uma densa camada de finas folhas vegetais, suas presas e garras venenosas são como espinhos e galhos afiados, e quando estão caçando, conseguem se achatar de forma a parecerem um fino tapete de grama. Seus olhos vermelhos brilhantes refletem sua agressividade. Alguns magos, inclusive, conseguem plantar e cuidar das imensas plantas de onde nascem os Cainhos, plantas essas chamadas de Cordeiros Vegetais da Tartária.

Uma vez invocado, o Cainho servirá ao mago como um cão fiel, obedecendo a todas as ordens. Ele só se tornará livre do controle caso esteja a menos de 100 metros de qualquer outra criatura do Mundo Azul (de onde ele faz parte), nunca mais voltando a ser um servo fiel de nenhum mago, até que volte a seu mundo e seja invocado novamente.

CAINHO, 14N

F2 H3 R3 A2 PdF0 | 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Aceleração, Invisibilidade, Paralisia, Movimento Especial I (Escalar, Escavação, Sem Rastros), Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Infravisão, Olfato Aguçado, Sentido Sísmico, Ver o Invisível, Visão Aguçada).
Desvantagens: Devoção (mago invocador), Fúria, Inculto, Modelo Especial, Monstruoso.
Perícia: Sobrevivência.

RAPINA ESPIRITUAL DE DAMBALLAH

Escola: Negra
Custo: 30 PMs
Alcance: curto
Duração: permanente

Esta mágica consiste em transportar sua própria alma para dentro de uma vítima, transformando a alma da vítima em uma Aparição e passando a viver no corpo dela como se sempre tivesse sido seu. Muitos Magos e Demônios tornam-se seres imortais ao praticarem esta mágica, sempre que seus atuais corpos se encontram muito velhos ou doentes, transferindo-se para outra pessoa e mantendo-se incógnitos e sempre jovens pela eternidade.

Para ser realizada, deve-se manter a vítima deitada, enquanto o realizador da mágica entoa cânticos invocando os grandes poderes da deusa Damballah. Os céus começam a trovejar, e grandes relâmpagos anunciam que a mágica está quase completa. A vítima, então, faz um Teste de Resistência -3 e o mago faz um Teste e Habilidade +1. Caso a vítima perca, sua alma é desprendida de seu corpo e a vítima se torna uma Aparição, enquanto a alma do realizador incorpora na vítima. Caso a vítima passe no teste, um novo teste por rodada é realizado até a vítima perder ou o realizador falhar rolando 1 no dado, fazendo sua própria alma ser arrancada de seu corpo e ele próprio tornar-se uma Aparição. Sabe-se de muitos praticantes do vodu que realizam esta mágica para transferir suas almas para outros corpos.

TANQUE DE CARNE MONTADO

Escola: Negra
Custo: 10 PMs
Alcance: toque
Duração: 1 combate

Com esta mágica macabra, o mago funde um cavaleiro à sua montaria (o cavaleiro pode ser ele mesmo) e derrete suas peles, entrelaçando seus músculos até que o quadril e pernas do cavaleiro se tornem um só ao tronco da montaria. Em questões de regras, cavaleiro e montaria recebem os efeitos da vantagem Fusão e da vantagem única Centauro. O esforço mágico é tão grande nos corpos fundidos que a criatura fundida passa a perder 1 PV a cada 2 rodadas. Ao final do combate, cavaleiro e montaria se separam, mas são reduzidos a 0 PVs e necessitam de cuidados médicos emergenciais, já que a pele não se regenera magicamente.

VISITAR A GRANDE MÃE

Escola: Elemental (espírito)
Custo: 10 PMs
Alcance: curto
Duração: 5 rodadas

Existe um bolsão dimensional chamado de Útero da Mãe, com o tamanho de aproximadamente 20 metros de diâmetro por 4 metros de altura, na aparência de uma caverna sem entrada ou saída, eternamente iluminada por tochas. Este bolsão dimensional era visitado por antigos xamãs das comunidades da Idade da Pedra. A Grande Mãe Devoradora de Mamutes, uma Deusa Menor, vive eternamente neste bolsão, sendo visitada pelos humanos que lhe oferecem banquetes de carne de mamute em troca de conselhos e dádivas.

A aparência da Grande Mãe Devoradora de Mamutes é exatamente igual às das estatuetas conhecidas como vênus, porém, com algumas características inquietantes em seu rosto e membros.

SOLOSFERARPG
youtube.com/solosferarpg
solosferarpg.wordpress.com

Por MAIKO “MYKING” DANTAS

A história de Afro Samurai se passa num Japão feudal futurístico, pós-apocalíptico e cyberpunk onde aquele que conseguir a bandana de “Número Um” comandará o mundo quase que à semelhança de um deus. Alguém se torna o Número Um matando o antigo e tomando sua bandana. Mas só aquele que tiver a bandana de “Número Dois” tem o direito de desafiar o Número Um.

CENÁRIO E ENREDO

Possuir a bandana do Número Dois, apesar de ter a vantagem de desafiar o Número Um, é um fardo gigantesco, pois qualquer um pode desafiá-lo, sendo procurado como se fosse o pior dos criminosos. O portador da bandana de Número Dois é o guerreiro mais caçado do mundo, uma vez que atrai para si todo tipo de lutador, mercenário ou qualquer pessoa ambiciosa e/ou louca o suficiente para arriscar sua vida em busca de poder e glória. Geralmente, apenas personagens com alguma forte devoção, insanidade, código de honra ou megalomania iriam se aventurar nessa empreitada sangrenta.

Devido a todos esses fatores, o caminho do Número Dois é de constantes batalhas, inseguranças, solidão e mortes, para poder manter a sua bandana. Todos podem desafiar o Número Dois, deixando a sua vida um verdadeiro inferno.

O pai de Afro, Rokutaro, era o usuário da bandana de Nº1. No entanto, ele foi desafiado e assassinado na frente do filho pelo pistoleiro “Justice”, que era o Número Dois, quando o protagonista da série era criança. A morte dele causou grande trauma ao garoto, que passou a desejar fortemente sua vingança. Agora adulto, Afro Samurai, é o atual Número Dois, e viaja pelo mundo em busca de vingança, passando por cima de qualquer empecilho pela busca em desafiar o atual Número Um, que matou seu pai. Após conseguir a bandana de Número Dois, Afro passa a ser caçado pelo Clã dos Sete Vazios (e por qualquer um que queira a bandana).

INFÂNCIA E JUVENTUDE DE AFRO

Após Afro vagar pelo mundo sem rumo depois da morte de seu pai, Sword Master foi quem tomou conta do órfão e o treinou na arte da espada. Ele cuidava de várias crianças abandonadas, em um dojo modesto, sendo respeitado e querido por todos.

Durante a infância de Afro, apesar do ódio e desejo de vingança, ele ficava dividido, devido ao amor que sentia por seus amigos, em especial Otusuru e Jinno.

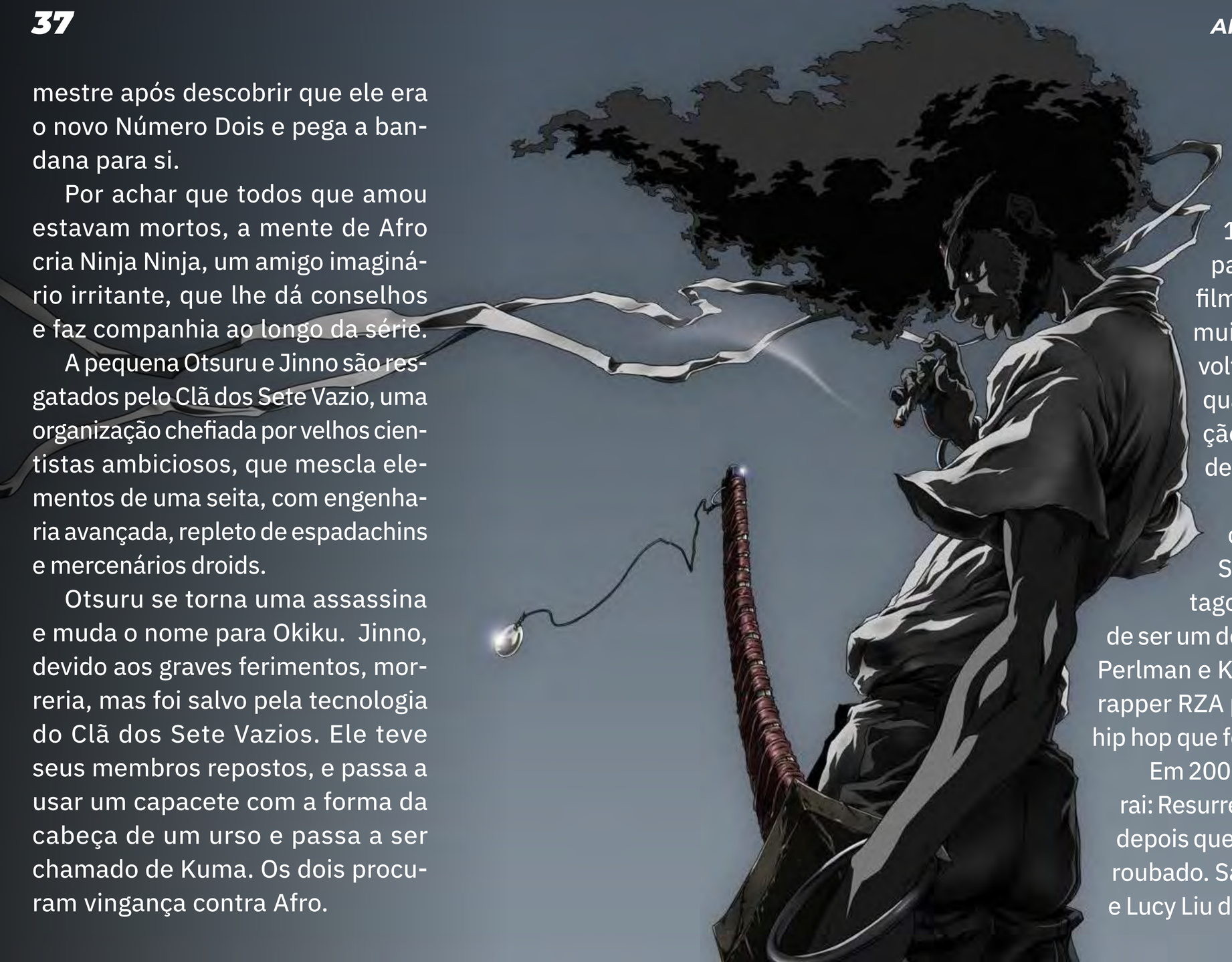
Após achar que todos seus amigos estão mortos pela emboscada feita por bandidos, Afro mata seu

mestre após descobrir que ele era o novo Número Dois e pega a bandana para si.

Por achar que todos que amou estavam mortos, a mente de Afro cria Ninja Ninja, um amigo imaginário irritante, que lhe dá conselhos e faz companhia ao longo da série.

A pequena Otsuru e Jinno são resgatados pelo Clã dos Sete Vazio, uma organização chefiada por velhos cientistas ambiciosos, que mescla elementos de uma seita, com engenharia avançada, repleto de espadachins e mercenários droids.

Otsuru se torna uma assassina e muda o nome para Okiku. Jinno, devido aos graves ferimentos, morreria, mas foi salvo pela tecnologia do Clã dos Sete Vazios. Ele teve seus membros repostos, e passa a usar um capacete com a forma da cabeça de um urso e passa a ser chamado de Kuma. Os dois procuram vingança contra Afro.



O anime de Afro Samurai é baseado no mangá de Takashi Okazaki, publicado de 1999 a 2000. O autor revelou que a ideia para o personagem surgiu do seu gosto por filmes do gênero Blaxploitation, que fizeram muito sucesso nos anos 1970. Essa cena era voltada ao público negro norte-americano, na qual todas as pessoas envolvidas, desde direção até atuação, eram negras. Um exemplo desse tipo de filme é o longa-metragem Shaft.

No anime, lançado em 2007, há a participação do famoso ator norte-americano Samuel L. Jackson, dublando a voz do protagonista e de seu parceiro Ninja Ninja, além de ser um dos co-produtores. Também participam Ron Perlman e Kelly Hu, dublando outros personagens. O rapper RZA produziu a trilha sonora original em ritmo hip hop que foi lançada em CD em 2007.

Em 2009, foi lançado um filme animado Afro Samurai: Resurrection, onde mostra Afro buscando vingança depois que o túmulo de seu pai é violado e seu corpo é roubado. Samuel L. Jackson reprisou o papel de Afro, e Lucy Liu dublou a vilã Sio.

JOGANDO 3D&T EM AFRO SAMURAI

Como se trata de um mundo ambientado em um período de Japão feudal similar ao do século XIX, mas com elementos futurísticos e pós-apocalíptico, o mestre e os PCs têm liberdade de criarem uma variedade enorme de personagens.

Do samurai feudal ao cientista piloto de mecha, o cenário da campanha de Afro Samurai permite a utilização de elementos arcaicos e de engenharia avançada para mesclar esses extremos.

Todas as vantagens e desvantagens do **Manual Alpha 3D&T**, **Manual Mega City** e **Manual do Defensor** ficam livres para serem compradas, com exceção daquelas **ligadas aos deuses ou que representem poderes mágicos e/ou sobrenaturais**.

Dentre as raças permitidas, além dos (obviamente) humanos, é possível dispor dos elementos tecnológicos futuristas para justificar a presença de raças ligadas à engenharia avançada, como todos tipos de construtos.

Praticamente todos os Kits do Manual do Aventureiro que **não** estejam ligados à magia ou aos deuses são permitidos. Quanto ao Manual do Aventureiro Mega City, apenas os kits do **Capítulo 2: O Torneio das Sombras**, **Capítulo 3: Megadroide** e **Capítulo 4: Mega City Contra-Ataca** são permitidos. Se o mestre perceber que as vantagens, desvantagens, raças e kits estão muito fora da realidade do cenário proposto pela série, ele pode vetar suas aquisições.

AS BANDANAS

BANDANA Nº 1

O item mais cobiçado do mundo de Afro samurai. É dito que o portador da bandana Nº1 pode reger o mundo como um deus. Embora a série não especifique com detalhes quais os poderes exatos concedidos ao portador, é certo que existem habilidades e poderes concedido pela bandana que tornam seu usuário acima dos demais humanos.

Em termos de regras, o usuário da bandana Nº1 sobe da escala Nigen para Sugoi (como só existem humanos de escala Nigen no mundo de Afro Samurai, ele se torna praticamente invencível), além de não sofrer de nenhuma das fraquezas, restrições e privações normais de um mortal (não envelhece, não sente fome, sede ou sono, não precisa respirar, é imune a doenças e venenos naturais).

BANDANA Nº 2

Aparentemente um item de tecido qualquer, com os dizeres “nº2” estampados nela. No entanto, existe algo místico e sobrenatural nesta bandana que ainda é um mistério.

Por algum motivo que a série não explica, existe algum poder nela que a faz especial, podendo ferir mortalmente o portador da bandana Nº1. Em termos de regras, o usuário da bandana Nº2 sobe de escala Nigen para Sugoi quando enfrenta o usuário da bandana Nº1. Junto a isso, enquanto estiver de posse do item, recebe a desvantagem Procurado.

AFRO SAMURAI (24N)

F2 (corte) H5 R4 A2 PdF0 (perf.) | 40 PVs 20 PMs

Kits: Campeão do Dojo (Ataques em Série), Discípulo do Dragão (Manobra Extra, Movimento Fluido)
Raça: Humano
Itens: Katana: Força; Vorpal. Bandana Nº2: (veja na descrição do item)
Perícias: Sobrevivência
Vantagens: Ataque Especial (Força, II; Preciso), Ataque Múltiplo, Energia Extra 2, Mentor, PVs Extras x2, Técnicas de Luta x3 (ataque preciso, ataque violento, bloqueio, desviar golpe, desvio acrobático, força oculta [F], recuperar fôlego, todos contra um)
Desvantagens: Código de Honra (Caçador), Devoção (Vingança), Insano Paranoico (representado pela esquizofrenia), Má Fama, Procurado (Número Dois)

O protagonista da série. Afro é uma pessoa quieta e sisuda, diferente de seu companheiro imaginário, Ninja Ninja, que é falante e alegre até demais. Sua única ambição é desafiar e matar o Número Um para vingar o assassinato de seu pai. Seu caminho é sempre seguir em frente, enfrentando e matando com sua katana quem quer que seja que o desafie, custe o que custar, até completar seu objetivo. Ah... ele é fã de limonada também.

QUANTO ÀS BANDANAS

Se o mestre achar que duas bandanas são poucas para uma trama mais complexa, então, para melhorar a dinâmica da campanha, ele pode criar mais bandanas e estabelecer uma regra de progressão no ranking.

Por exemplo: o portador da bandana Nº7 só poderá, no máximo, desafiar o portador da bandana Nº6 e, só após vencê-lo e tomar sua bandana, poderá enfrentar o Nº5, e assim até chegar na Nº1.

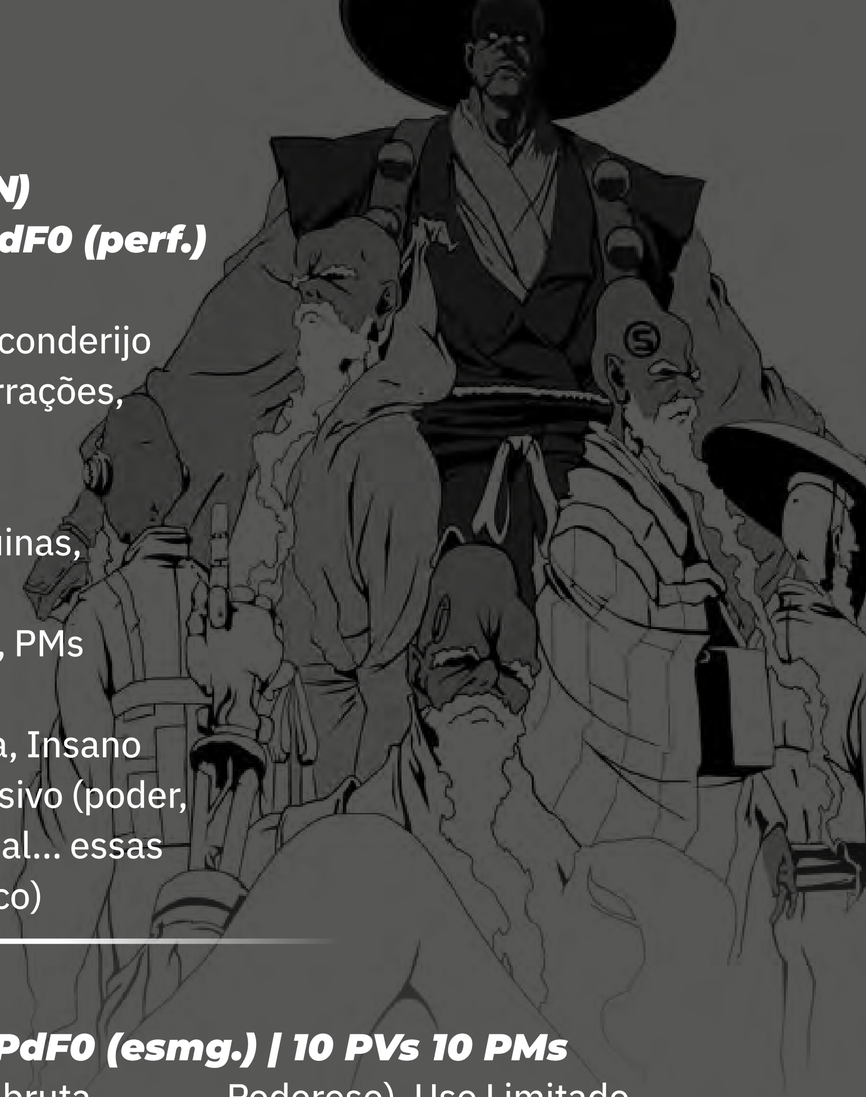
No caso, a regra de que alguém pode ser desafiado por qualquer pessoa passa a ser do portador da bandana com a última posição no ranking. As regras da quantidade de bandanas e de como ocorre a progressão podem sofrer as alterações que o mestre achar melhor.

OS SETE VAZIOS

O Clã dos Sete Vazios compõe um grupo de pessoas extremamente inteligentes e dotadas de recursos. Eles mais parecem uma seita de velhos cientistas loucos que almejam poder e influência. Querem matar Afro, utilizam todos os seus recursos para isso, desde contratar mercenários, a utilizar androides e ninjas.

Cada um possui um número no corpo, de onde vem o seu nome (Brother 1 ao Brother 7). Com exceção do Brother 6, que é o mais forte e combatente dos membros do clã, os demais têm uma ficha padrão, com leves alterações entre eles.

O mestre pode variar as fichas dos membros do clã se achar conveniente, totalizando 12 pontos finais.



MEMBROS DO CLÃ DOS SETE VAZIOS (12N)

F1 (corte) H2 R1 A1 PdF0 (perf.)
5 PVs 15 PMs

Kits: Cientista Louco (esconderijo secreto, exército de aberrações, saída pela direita)
Raça: Humano
Perícias: Ciências, Máquinas, Medicina
Vantagens: Genialidade, PMs Extras, Patrono (o clã)
Desvantagens: Má Fama, Insano Megalomaníaco e Obsessivo (poder, dinheiro, controle mundial... essas coisas de cientista maluco)

BROTHER 6 (12N)

F3 (corte) H2 R2 A2 PdF0 (esmg.) | 10 PVs 10 PMs

Kits: Combatente (força bruta, ataque inesperado)
Raça: Humano
Perícias: Ciências, Máquinas
Equipamento: Lança foguete RPG; PdF4, Ataque Especial (PdF, Área, Poderoso), Uso Limitado
Vantagens: Equipamento 1, Patrono (o clã)
Desvantagens: Má Fama, Insano Megalomaníaco e Obsessivo (poder, dinheiro, controle mundial...)

OTSURU (OKIKU) (10N)

Linda, Sedutora e Letal. Otsuru, agora com o nome de Okiku, cresceu no mesmo dojo que Afro e Jinno, tendo sobrevivido ao massacre. Ela foi preparada pelo Clã dos Sete vazios para ser uma excelente assassina. Ela é excepcional na arte da cura, além de ter a habilidade única de drenar as memórias das pessoas enquanto elas dormem.

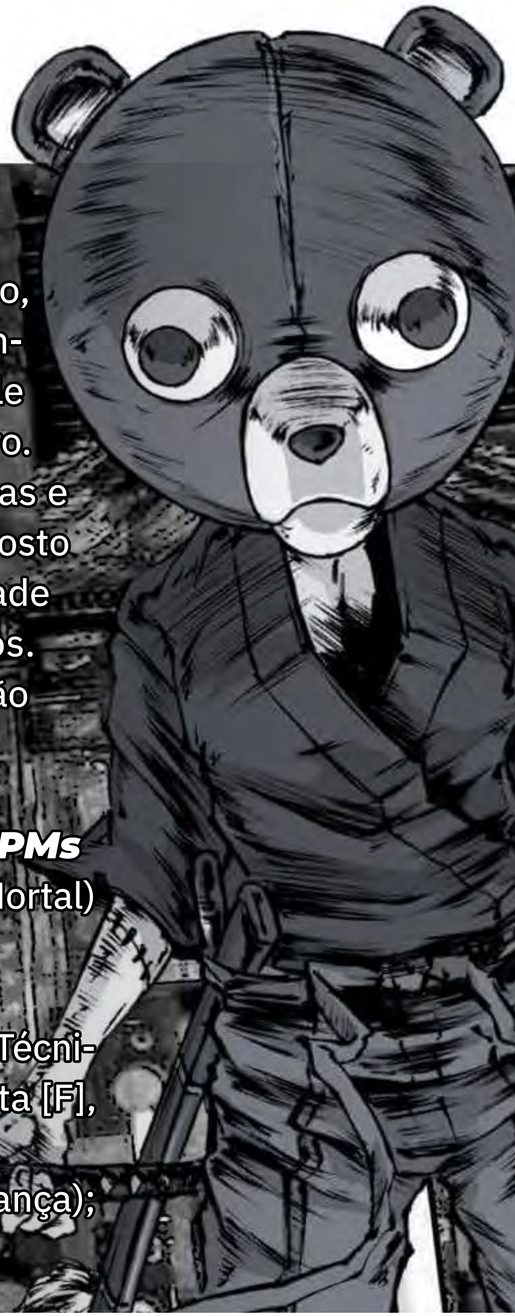
Esta habilidade é usada para que o Afro Droid, possa lutar como Afro e destruí-lo. Por ter sentimentos por Afro, não quis matá-lo quando teve a oportunidade. Acaba sendo morta pelo Clã por sua traição.

F0 (perf.) H2 R1 A0 PdF0 (perf.)
5PVs 5 PMs
Kits: Femme Fatale (Completo)
Raça: Humano
Perícias: Crime
Vantagens: Vantagens: Aparência Deslumbrante, Aparência Inofensiva, Cura, Patrono (o clã dos sete vazios), Telepatia
Desvantagens: Devoção (Ao Clã dos Sete Vazios)

SWORD MASTER (14N)

O mestre do dojo de Afro, Jinno e Otsuro. Um homem justo, sábio e que preza por cuidar de pessoas vulneráveis e oprimidas, ensinando artes marciais. Um excelente espadachim, ele foi por algum tempo o portador da bandana Nº2, até que Afro a tomou para si, após sua morte.

F2 (corte) H4 R4 A2 PdF0 (perf.)
20PVs 20 PMs
Kits: Lutador Tradicional (Ataques em Série, Maestria Marcial)
Raça: Humano
Perícias: Esportes
Itens: Bandana Nº2 (veja na descrição do item)
Vantagens: Ataque Múltiplo, Ataque Especial (Força), Instrutor, Técnica de Luta x2 (ataque forte, bloqueio, desviar ataque, um contra todos)
Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Procurado, Pacifista (autodefesa)



JINNO (KUMA) (20N)

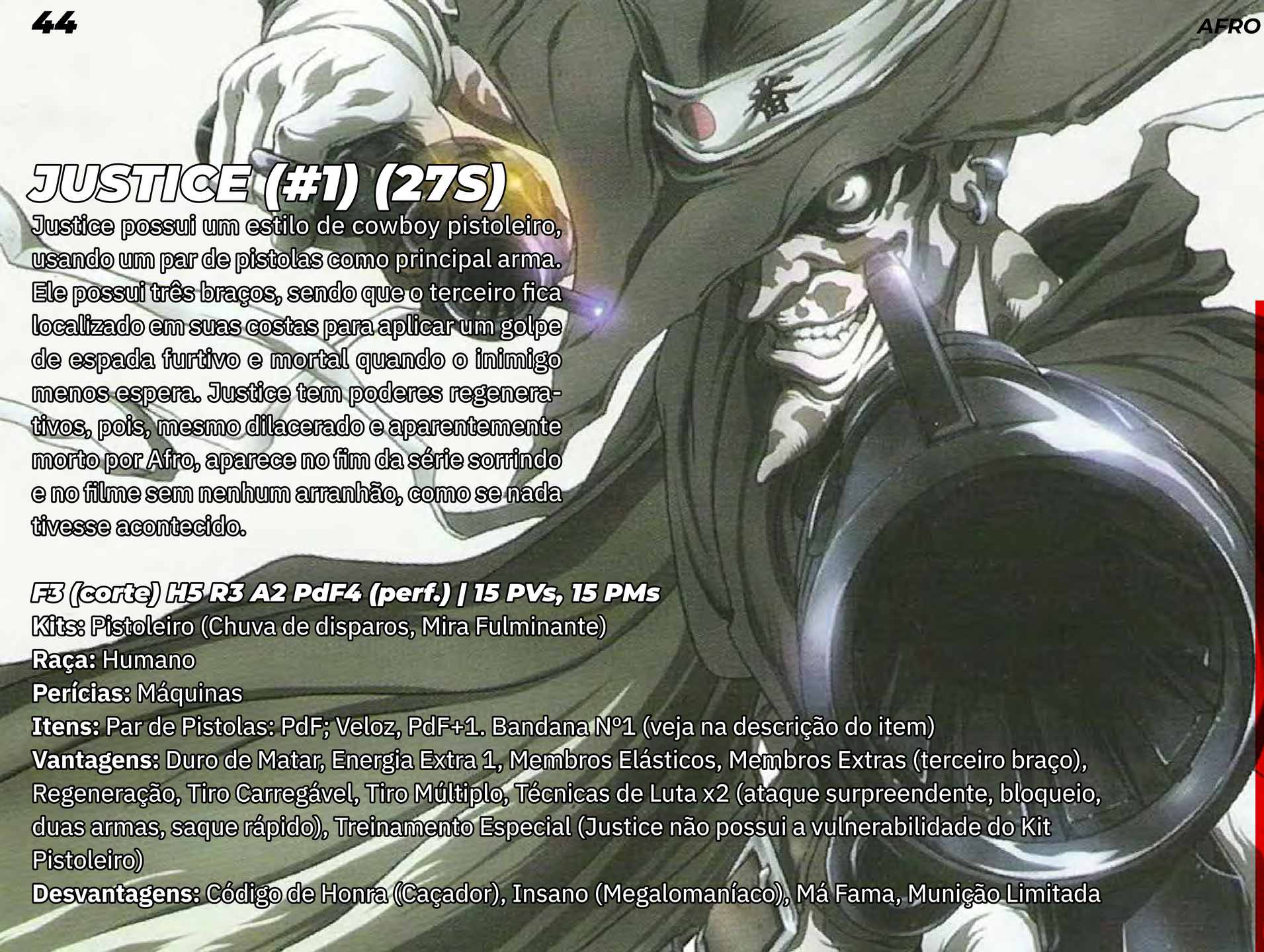
Após quase morrer depois do massacre do seu dojo, Jinno sobreviveu graças ao Clã dos Sete Vazios, tornando-se um humano com diversas partes cibernéticas. Ele só pensa e vive baseado em sua vingança contra Afro. Jinno detém o estilo de luta de duas espadas katanas e usa uma cabeça de urso de pelúcia, escondendo um rosto completamente deformado, que tem uma peculiaridade bizarra de chorar constantemente por um dos olhos. Darth Vader foi a inspiração do autor na transformação de Jinno em Kuma (urso em japonês).

F3 (corte) H4 R4 A3 PdF0 (perf.) | 20 PVs, 20 PMs
Kits: Ronin Mecânico (Arma Favorita [corte], Inimigo Mortal)
Raça: Ciborgue (Construto Vivo)
Perícias: Sobrevivência
Vantagens: Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Técnicas de Luta x2 (ataque violento, bloqueio, força oculta [F], duas armas), Patrono (o clã dos sete vazios)
Desvantagens: Monstruoso, Insano Obsessivo (Vingança); Perícias: Sobrevivência

AFRO DROID (23N)

Construído pelo clã dos sete vazios a partir de informações coletadas sobre as técnicas de luta de Afro, o Afro Droid é um androide ainda mais forte e resistente que o próprio Afro original. No entanto, a essência humana de lutador de Afro não pode ser copiada completamente, fazendo com que Afro se sobressaia em poucos detalhes.

F3 (corte) H5 R3 A4 PdF3 (perf.)
15 PVs 15 PMs
Kits: Blindado (Armadura Completa, Duro na Queda); Campeão do Dojo (Ataques em Série)
Raça: Megadroid (Armadura Extra à Força)
Vantagens: Ataque Especial (PdF), Ataque Múltiplo, Energia Extra 1, Membros Elásticos, Técnicas de Luta x2 (ataque preciso, ataque violento, bloqueio, todos contra um), Voo
Desvantagens: Código de Honra da Derrota, Bateria, Inculto, Devoção (Os sete vazios), Munição Limitada



JUSTICE (#1) (27S)

Justice possui um estilo de cowboy pistoleiro, usando um par de pistolas como principal arma. Ele possui três braços, sendo que o terceiro fica localizado em suas costas para aplicar um golpe de espada furtivo e mortal quando o inimigo menos espera. Justice tem poderes regenerativos, pois, mesmo dilacerado e aparentemente morto por Afro, aparece no fim da série sorrindo e no filme sem nenhum arranhão, como se nada tivesse acontecido.

F3 (corte) H5 R3 A2 PdF4 (perf.) | 15 PVs, 15 PMs

Kits: Pistoleiro (Chuva de disparos, Mira Fulminante)
Raça: Humano
Perícias: Máquinas
Itens: Par de Pistolas: PdF; Veloz, PdF+1. Bandana Nº1 (veja na descrição do item)
Vantagens: Duro de Matar, Energia Extra 1, Membros Elásticos, Membros Extras (terceiro braço), Regeneração, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Técnicas de Luta x2 (ataque surpreendente, bloqueio, duas armas, saque rápido), Treinamento Especial (Justice não possui a vulnerabilidade do Kit Pistoleiro)
Desvantagens: Código de Honra (Caçador), Insano (Megalomaníaco), Má Fama, Munição Limitada

QUANTO ÀS BANDANAS

Outra coisa em aberto, que o anime e o filme nunca se importaram em expor, é se as bandanas podem ser destruídas ou não. Afinal, visualmente, não passam de pedaços de pano. No entanto, é inequívoco que há um poder místico ou sobrenatural imbuído nelas, poder esse que é ainda mais perceptível no Número Um.

Assim, sugere-se que o mestre adote a regra de que elas simplesmente não podem ser destruídas por nenhum meio natural. Podem ser escondidas, enterradas, jogadas num rio... mas nunca destruídas completamente.

AFRO SAMURAI RESURRECTION

Após conquistar sua tão cobiçada vingança e matar Justice, Afro desiste de lutar e não usa mais a bandana de nº 1. Ele Fica sozinho fazendo esculturas numa casa, longe de todos.

Em um dia, Jinno e sua irmã, Sio, atacam Afro e o ferem gravemente, visto que ele estava despreparado e enfraquecido. Eles conseguem roubar a bandana de nº 1 e os restos mortais do pai de Afro, planejando revivê-lo para torturá-lo por conta de pendências do passado. Sio desafia Afro a buscar a bandana de nº 2 e desafiá-la. É o que Afro faz, após consertar sua espada que estava sem fio.

Em sua nova jornada, ele enfrenta vários novos adversários, tais como Jinno, novamente, um grupo de mascarados aliados de Sio e o novo portador da bandana Nº2, Shichigoro. No final do filme, Afro ainda tem um árduo combate contra o seu pai, agora ressuscitado, mas sem mente própria, sendo um servo obediente à Sio.

O NOVO NÚMERO 2

Enquanto Afro estava recluso do mundo, vivendo como um ermitão após ter conquistado a bandana de Número Um, alguém assumiu o posto de Número Dois. Este é Shichigoro. Extremamente forte e hábil em combate, Shichigoro possui uma personalidade calma e até apaziguadora, não esboçando perigo ou ameaça aparente.

Ele adotou o filho pequeno do seu falecido amigo e, após Afro ter salvo a vida do pequeno, Shichigoro o convida para beber, em agradecimento pelo feito. Infelizmente, uma vez que Shichigoro é o Número Dois, ele é um obstáculo na missão de Afro, que precisa da bandana para enfrentar Sio.

Ele aceita o desafio de Afro porque deseja matá-lo pessoalmente por tudo o que fez no passado. Afro acaba vencendo e matando Shichigoro, tomando a bandana de Nº2 para si.

SHICHIGORO (17N)

Shichigoro acredita que, ao esconder a bandana de Nº2, ele pararia com todas as mortes que envolvessem ela. Além de ser um excelente espadachim, Shichigoro ainda usa uma corrente com um peso em uma das extremidades. Essa arma é útil contra outros espadachins, pois, além do longo alcance para ataque, é útil para desarmar e desestabilizar o oponente.

Após Afro matá-lo, seu filho adotivo Kotaro passa a seguir Afro querendo vingança.

F3 (corte) H5 R3 A3 PdF0 (esmag.) | 15 PVs 15 PMs

Kits: Dragão Branco (Antecipar Contra-Ataque, Golpe Incapacitante)
Raça: Humano
Perícias: Esportes
Itens: Bandana Nº2 (veja na descrição do item)
Vantagens: Ataque Múltiplo, Membros Elásticos (corrente), Mentor, Técnicas de Luta x2 (ataque forte, bloqueio, desarmar, imobilizar)
Desvantagens: Código de Honra da Gratidão, Protegido Indefeso (Kotaro), Procurado (Número Dois)

OS CAPANGAS DE SIO

O Professor Dharman é um cientista ciborgue louco que se assemelha a uma boneca do Dharma e tem vários membros robóticos com várias ferramentas incorporadas para permitir que ele execute tarefas simples e complicadas.

Ele é visto pela primeira vez como empregado do Clã dos Sete Vazios, para construir seu exército de ninjas-máquinas, e também foi responsável por curar e reconstruir Jinno como Kuma e por construir o Afro Droid no anime. No filme, ele é seduzido pela beleza e natureza sádica e provocadora de Sio, sendo usado por ela para completar seu plano de criar um clone do pai de Afro usando biotecnologia.

Dharman reconstrói Kuma e, como afirma Sio, ele fez isso tantas vezes que ele agora é mais máquina do que Humano. Ele também é responsável por transformar os amigos de infância e agora capangas de Sio (Bin, Michael e Tomoe) em poderosos guerreiros cibernéticos em busca de vingança. Em um ponto da trama, o professor Dharman ordena que matem Afro.

Cada um dos três guerreiros cibernéticos possui uma máscara que esconde as modificações robóticas que sofreram.

Prof. DHARMAN (12N)
F1 (esmag.) H1 R1 A2 PdF0 (perf.)
5 PVs 5 PMs
Kits: Cientista Louco (esconderijo secreto; saída pela direita)
Raça: Humano
Perícias: Ciências, Máquinas, Medicina
Vantagens: Genialidade, Inventor, Riqueza
Desvantagens: Má Fama, Insano, Monstruoso, Modelo Especial

MASCARADA COM BANJO (TOMOE) (14N)
F3 (perf.) H2 R2 A3 PdF0 (perf.)
10 PVs 10 PMs
Kits: Capanga (Flanquear, Obediência Eficaz)
Raça: Ciborgue (Construto Vivo)
Perícias: Pilotagem
Vantagens: Aceleração, Ataque Múltiplo, Técnica de Luta x1 (Imobilização, Ataque Forte), Voo
Desvantagens: Monstruoso, Devoção (Vingança contra Afro)

MASCARADO DE DRAGÃO CHINÊS (MICHAEL) (14N)
F1 (esmag.) H2 R2 A3 PdF3 (calor/fogo e perf.) | 10 PVs 10 PMs
Kits: Capanga (Flanquear, Obediência Eficaz)
Raça: Ciborgue (Construto Vivo)
Perícias: Pilotagem
Vantagens: Membros Elásticos, Tiro Múltiplo, Voo
Desvantagens: Monstruoso, Modelo Especial, Devoção (Vingança contra Afro)

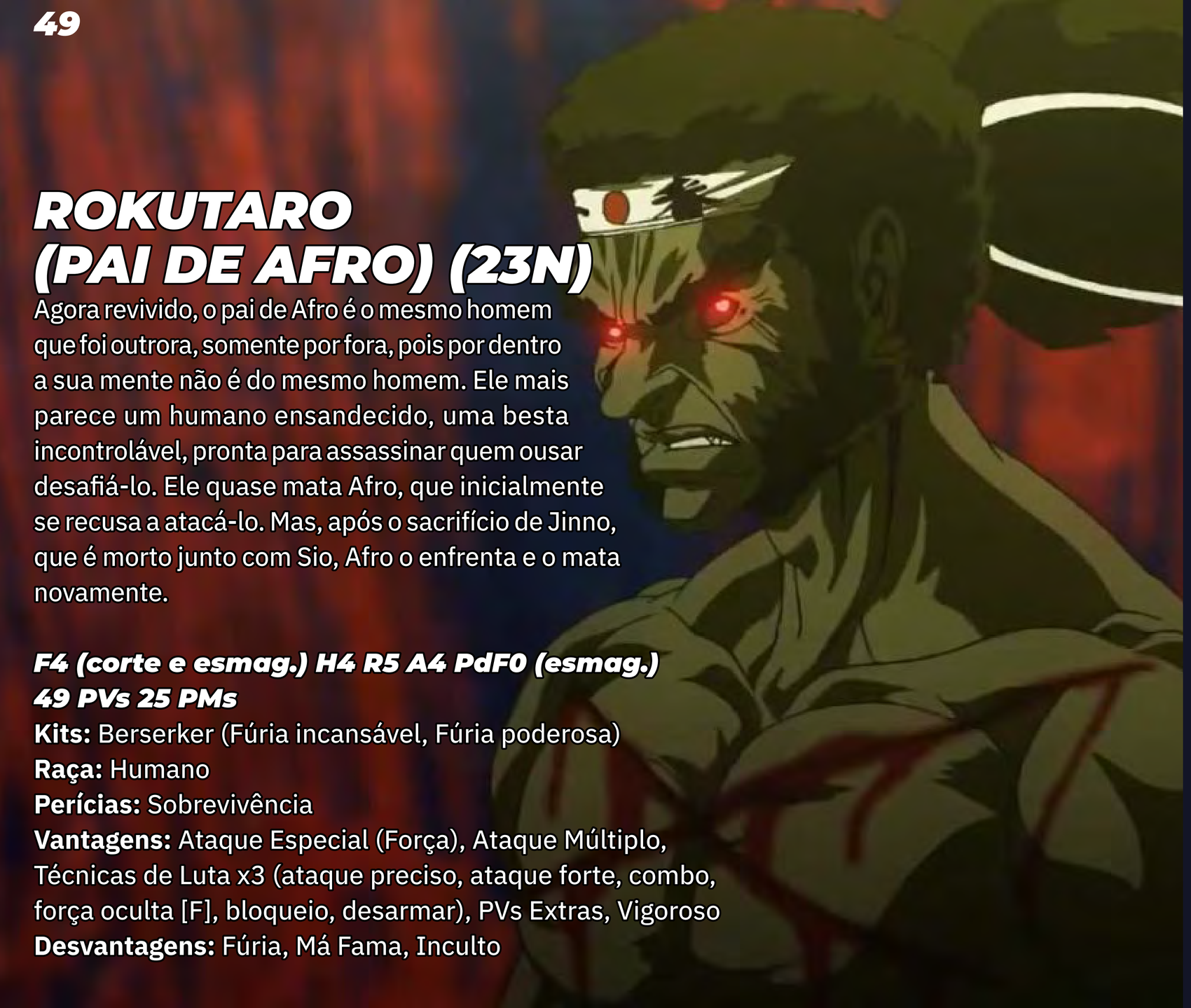
MASCARADO COM CAIXA DE SOM (BIN) (14N)
F2 (corte) H3 R3 A3 PdF2 (perf.)
15 PVs 15 PMs
Kits: Capanga (Flanquear, Obediência Eficaz)
Raça: Ciborgue (Construto Vivo)
Perícias: Pilotagem
Vantagens: Aceleração, Adaptador, Técnica de Luta x1 (Ataque preciso, Combo)
Desvantagens: Monstruoso, Devoção (Vingança contra Afro)

F1 (perf.) H2 R2 A0 PdF0 (perf.) | 10 PVs 10 PMs
Kits: Femme Fatale (Ataque Furtivo, Fascínio Pessoal)
Raça: Humana
Perícias: Manipulação
Itens: Bandana Nº2 (veja na descrição do item)
Vantagens: Aliado (Jinno), Aparência Deslumbrante, Técnica de Luta (ataque surpreendente, ataque violento)
Desvantagens: Insana Obsessiva (Vingança para com Afro), Sanguinária

LADY SIO (8N)

Sio é uma jovem fria, calculista e vingativa. Quando jovem, ela era doce, gentil e amigável. Sio gostava de Afro quando criança, mas, devido ao assassinato de sua família adotiva, ela guarda um ressentimento em relação a ele. Sio posteriormente culpa Afro pelo assassinato de sua família adotiva, embora ele não estivesse diretamente ligado à morte deles.

Como resultado, ela se tornou cruel, sádica e má, disposta a usar e tirar qualquer um que puder para atingir seu objetivo de vingança. No entanto, apesar de seu rancor, ela mostrou que ainda ama Jinno e sua família, no momento da sua morte. Embora não se saiba onde ela aprendeu artes marciais (possivelmente com seu clã adotivo), Sio parece bastante capaz de se defender.



ROKUTARO (PAI DE AFRO) (23N)

Agora revivido, o pai de Afro é o mesmo homem que foi outrora, somente por fora, pois por dentro a sua mente não é do mesmo homem. Ele mais parece um humano ensandecido, uma besta incontrolável, pronta para assassinar quem ousar desafiá-lo. Ele quase mata Afro, que inicialmente se recusa a atacá-lo. Mas, após o sacrifício de Jinno, que é morto junto com Sio, Afro o enfrenta e o mata novamente.

F4 (corte e esmag.) H4 R5 A4 PdF0 (esmag.)
49 PVs 25 PMs
Kits: Berserker (Fúria incansável, Fúria poderosa)
Raça: Humano
Perícias: Sobrevivência
Vantagens: Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Técnicas de Luta x3 (ataque preciso, ataque forte, combo, força oculta [F], bloqueio, desarmar), PVs Extras, Vigoroso
Desvantagens: Fúria, Má Fama, Inculto

JINNO (KUMA) (21N)

Jinno está um pouco diferente daquele que enfrentou Afro no anime. Foi tão reconstruído com peças cibernéticas ao longo dos anos de combate, que está quebrado mentalmente. Ele quase não esboça sentimento, apenas obedece cegamente sua irmã, Sio. No entanto, ao ver Afro quase morrer pelas mãos do seu pai ressuscitado, Jinno se recorda do passado feliz com seu amigo Afro e recobra sua humanidade, atacando e ferindo o pai de Afro, mas morrendo no processo.

F4 (corte) H4 R4 A3 PdF0 (perf.)
20 PVs 20 PMs
Kits: Ronin Mecânico (Arma Favorita [corte], Inimigo Mortal)
Raça: Ciborgue (Construto Vivo)
Perícias: Sobrevivência, Pilotagem
Vantagens: Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Técnicas de Luta x2 (ataque violento, bloqueio, força oculta [F], duas armas), Patrono (Sio)
Desvantagens: Monstruoso, Insano Obsessivo (Obedecer sua irmã, Sio)

GERAÇÃO
ALPHA
sigue.com.br/geracao-alpha | /GeralphaRPG | @GeralphaRPG

Hershell, O Esqueleto Amaldiçoado

Por Luis Storyteller

Kaleb, o guerreiro, xingou todos os deuses que conhecia, enquanto tentava se libertar da gosma rosa e fedorenta que a larva gigante cuspira nele. Aquela coisa o prendera na parede da masmorra e agora ele havia se tornado um lanche fácil para o monstro.

— AAAAArrrrrgghhh!!!! — O grito de um esqueleto vestido com uma armadura velha chamou a atenção da larva e do guerreiro.

O esqueleto brandia uma espada enferrujada e tinha um escudo de madeira velho pendurado no braço esquerdo.

— PARA LONGE, VERME! — A caveira bateu no monstro com seu escudo e perfurou um de seus olhos com a espada.

Milagrosamente, a criatura fugiu e deixou Kaleb sozinho com o esqueleto.

— Ah, que legal. Agora, ao invés de lanche de verme, eu vou ser morto por um esqueleto? Isso é simplesmente incrível! — O guerreiro lamentou sua sina.

O esqueleto lhe deu atenção. Retirou o elmo velho do crânio e fez algo esquisito com a boca. Kaleb, incrédulo, imaginou que aquilo era a tentativa de um sorriso.

— Não vim para ser seu algoz, jovem guerreiro. Procuro, sim, sua estimada ajuda! — A caveira disse e depois executou uma pose formal de apresentação. — Sou Sir Hershell de Vanvaquat! E preciso dos serviços de um herói!

— Como é?

— Permita que eu verse sobre minha proposta. Tudo começou quando meu feudo foi incendiado por um monstro! — Hershell começou sua história. — Eu estava com a bela dama, Beatrice Loubant, na ocasião e minha paciência já ia curta com o péssimo serviço de quarto.

Kaleb piscou os olhos, tentando entender o que lhe era dito.

— Espera, seu feudo estava em chamas e você reclamava do serviço de quarto?

— Ora, eles já demoravam horas com o meu pedido. Mas você está certo, isso não é a parte importante.

— Sim, creio que não. O que importa era o...

— O FEITICEIRO QUE CHEGOU ATÉ NÓS ANTES MESMO DO SERVIÇO DE QUARTO! INACREDITÁVEL!

— Espera, de onde saiu o feiticeiro?

— Ora, um patife sem tamanho que me perseguia há

anos. Me acusava de ter roubado seu elemental do ar. Mas voltemos ao incêndio! Eu tentei correr para longe de tudo, mas meu nêmesis não me dava folga. Logo mais me vi preso por...

— CALMA AÍ! — Kaleb berrou. — O problema era o incêndio ou o feiticeiro? Ele botou fogo no feudo?

— O que? Não seja absurdo. O fogo foi culpa de Beatrice. Entenda, em meio à confusão eu lhe disse "Minha amada Joana, vá para casa enquanto eu lido com meu inimigo mortal!"

— Quem diabos é Joana?

— Justamente o que Beatrice me perguntou. Logo antes de invocar os PODERES DAS CHAMAS INFERNAIS DOS MIL SÓIS!

Kaleb suspirou, derrotado.

— Devo supor que ela também era algum tipo de feiticeira? — Perguntou.

Hershell gritou e pulou, muito animado, no lugar.

— Ah, ela era sim! A mais poderosa de todo o sul do reino! Infelizmente eu não conseguia me lembrar quem era Joana e ela não ficou muito feliz com essa resposta... Entenda, é difícil pensar quando alguém está te acusando de roubar um elemental do ar.

— Ok, então vamos tentar resumir... Tinha esse feiticeiro que te acusou de roubo e também uma poderosa feiticeira que colocou fogo no feudo. E, como diabos, você saiu de lá?

— Voando, é claro. — Hershell respondeu. — Meu fiel elemental do ar me tirou de lá bem a tempo. Mas não rápido o suficiente, alguém me acertou um raio mágico nas costas durante minha GLORIOSA RETIRADA ESTRATÉGICA.

— Sei... Seu elemental do ar. E como chegamos até aqui? — Kaleb quis saber.

Hershell olhou para o chão, como que para organizar suas memórias bizarras.

— Oras, isso eu não sei. Quando acordei, percebi que havia sido transformado em um esqueleto! Procurei ajuda em vilarejos próximos mas, ao me ver, todos me julgaram como um monstro irracional. Por isso preciso da ajuda de um herói que possa enxergar além dos preconceitos!

Kaleb já estava cansado daquela história sem pé e nem cabeça, mas se ajudar aquele esqueleto louco era o preço para se ver livre da gosma fedorenta que o prendia na parede, ele o pagaria feliz.

— Beleza então, Hershell. Digamos que eu acredite em você...

Hershell fez uma expressão muito ofendida, até onde isso é possível para um esqueleto.

— Acha que estou mentindo? Acha mesmo que se eu

fosse inventar uma história iria me dar um nome tão ridículo quanto “Hershell”?

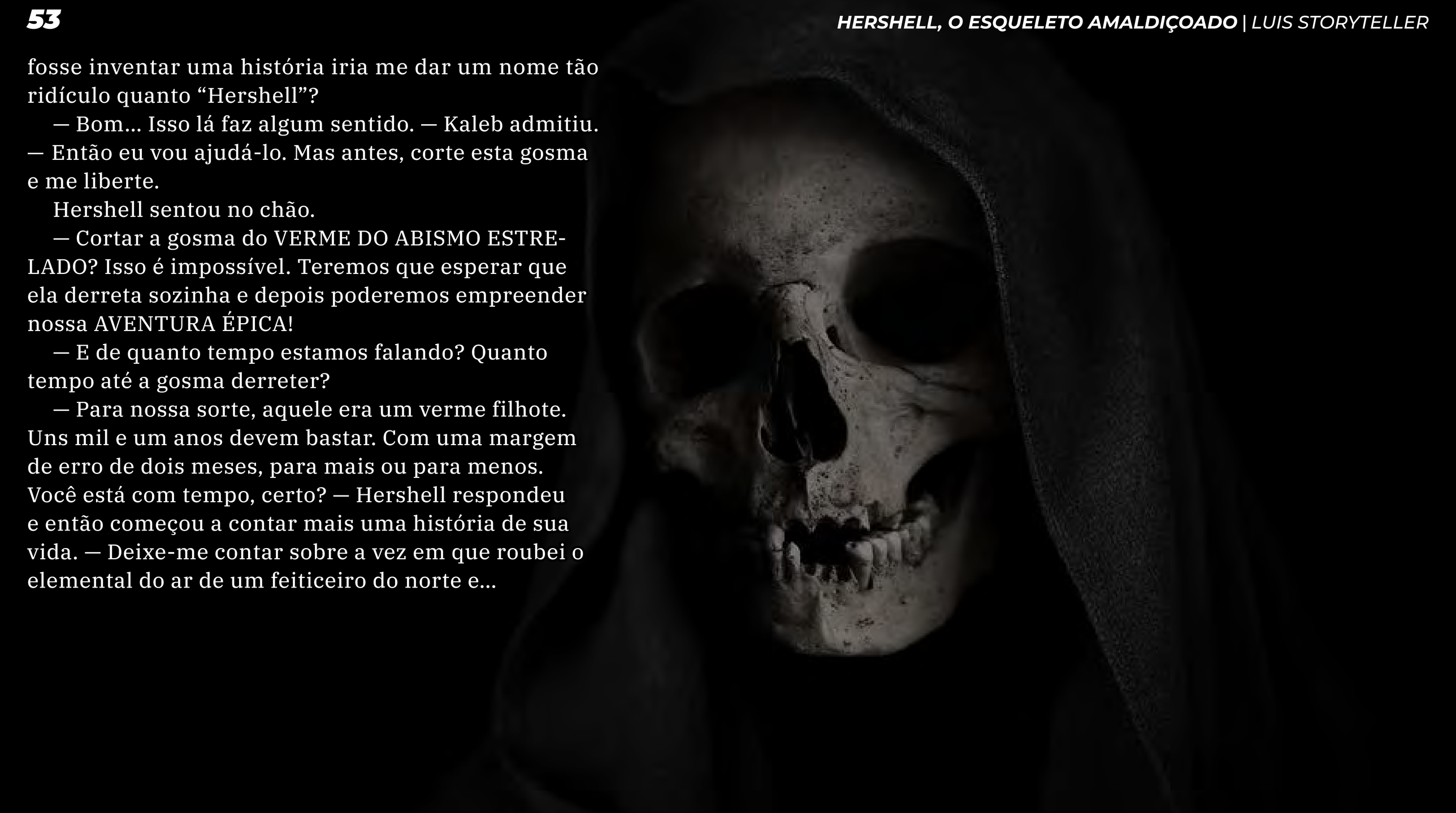
— Bom... Isso lá faz algum sentido. — Kaleb admitiu. — Então eu vou ajudá-lo. Mas antes, corte esta gosma e me liberte.

Hershell sentou no chão.

— Cortar a gosma do VERME DO ABISMO ESTRELADO? Isso é impossível. Teremos que esperar que ela derreta sozinha e depois poderemos empreender nossa AVENTURA ÉPICA!

— E de quanto tempo estamos falando? Quanto tempo até a gosma derreter?

— Para nossa sorte, aquele era um verme filhote. Uns mil e um anos devem bastar. Com uma margem de erro de dois meses, para mais ou para menos. Você está com tempo, certo? — Hershell respondeu e então começou a contar mais uma história de sua vida. — Deixe-me contar sobre a vez em que roubei o elemental do ar de um feiticeiro do norte e...



LEITOR, ESCRITOR & SONHADOR.

VENCEDOR DO PRÊMIO WATTYS 2018 NA CATEGORIA CONSTRUTORES DE MUNDOS

Arte: Saulo Daniel (SD-Arts)

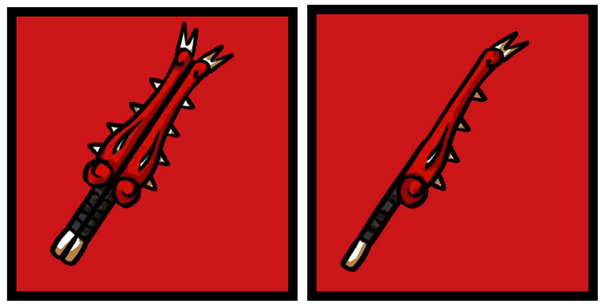
TROPA DE EXOSSOLDADOS

INSECTOMAN

Por Wellington Botelho

DO NORDESTE:
DARQUIBALDO DA SILVA
O GRILO VERMELHO (5N)
F1 (corte) H2 R2 A0 PdF0 (fogo)
10PVs 10PMs

Kit: Power Rangers (Tokyo Defender #13, página 136)
Crítico Automático, Limit Breaker (Totem - Grilo Vermelho: F+2, R+1)
Vantagens: Humano (versatilidade), Ataque Combinado, Patrono (Insectoman).
Desvantagens: Código de Honra dos Power Rangers, Restrição de Poder (Morfador), Segredo (Identidade Secreta).
Perícias: Especialização em Acrobacia, Alpinismo e Pilotagem.



PODERES DOS INSECTOMAN:

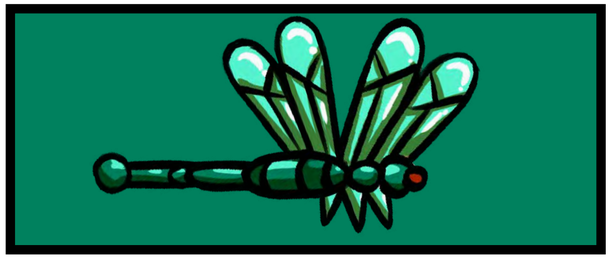
Traje de Batalha: pagando 1 PM, você recebe um bônus de +1 em todas as características, enquanto estiver transformado.
Armas do Poder (Espada Inseto/Corte): pagando 1 PM, você recebe uma arma do poder. A arma do poder concede um bônus de FA+2.
Imperador Insectus (Megazord): pagando 2 PMs, você ajuda nos custos para invocar o Aliado Kami do grupo.
Veículos Táticos: pagando 1 PM, você convoca um veículo tático, que é considerado como um Aliado (Manual 3D&T Alpha, pág. 29).

Recrutado pelo General Valverde, o líder do Projeto A.R. TROPA, o jovem Darquibaldo da Silva possui técnicas de ginástica olímpica, é um praticante de alpinismo com preferência pela escalada de superfícies íngremes e rochosas (rapel) e também foi treinado para ser um incrível piloto, sabendo utilizar qualquer tipo de veículo, seja civil ou militar.

Sendo o primeiro recruta do General Valverde, Darquibaldo foi escolhido para ser o Grilo Vermelho, o líder da equipe. Por enquanto, Darquibaldo e o General Valverde estão procurando por outros jovens recrutas para formarem os Insectoman e, assim, defenderem o planeta Terra da invasão das Pragas Intergalácticas.

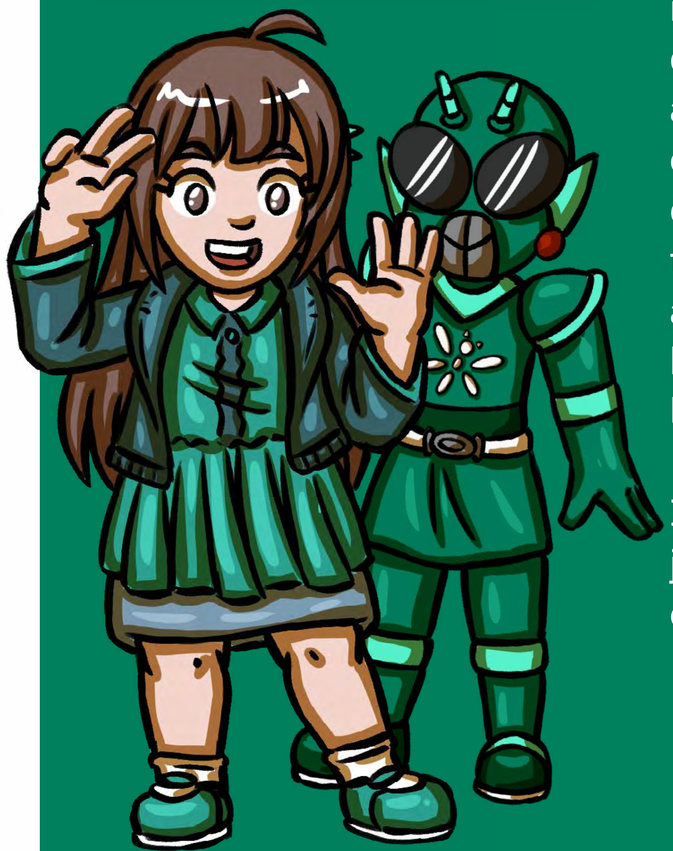
DO SUL:
SARA BOHN HOFFMANN
A LIBÉLULA VERDE (5N)
F1 (corte) H3 R1 A0 PdF0 (fogo)
5PVs 5PMs

Kit: Power Rangers (Tokyo Defender #13, página 136) Movimento Ampliado, Limit Breaker (Totem - Libélula: F+2, R+1)
Vantagens: Humano (versatilidade), Ataque Combinado, Patrono (Insector Rangers).
Desvantagens: Código de Honra dos Power Rangers, Restrição de Poder (Morfador), Segredo (Identidade Secreta).
Perícias: Especialização em Corrida, Jogos e Pilotagem



PODERES DOS INSECTOMAN:

Traje de Batalha: pagando 1 PM, você recebe um bônus de +1 em todas as características, enquanto estiver transformado.
Armas do Poder (Machado Inseto/ Corte): pagando 1 PM, você recebe uma arma do poder. A arma do poder concede um bônus de FA+2.
Imperador Insectus (Megazord): pagando 2 PMs, você ajuda nos custos para invocar o Aliado Kami do grupo.
Veículos Táticos: pagando 1 PM, você convoca um veículo tático, que é considerado como um Aliado (Manual 3D&T Alpha, pág. 29).



Sara começou a jogar Pokémon TCG nos seus dias de adolescente, ganhando o nome de Princesa Supersônica. Eventualmente, ela segue uma nova vida dedicando-se ao atletismo em tempo integral, tendo se tornado famosa. Considerada como o demônio da velocidade, geralmente se mostra muito empolgada devido a sua corrida em pistas e a antiga carreira de mestre pokémon, o que também a deixa com um grande amor por altas velocidades. Ela também é cabeça-quente e, devido a isso, mas tem uma natureza borbulhante e empática e é uma pessoa leve por dentro.

Ela é o segundo membro dos Insectoman, sendo recrutada pelo jovem Darquibaldo da Silva sob as ordens do General Valverde.

DO NORTE:
TAINÁ SARAÍBA DE OLIVEIRA
A ABELHA AMARELA (5N)
F1 (perf.) H2 R1 A0 PdF1 (fogo)
5PVs 5PMs

Kit: Power Rangers (Tokyo Defender #13, página 136) Arma Favorita (Perfuração, Fogo: FA+2), Limit Breaker (Totem - Abelha: F+2, R+1)

Vantagens: Humano (versatilidade), Ataque Combinado, Patrono (Insector Rangers).

Desvantagens: Código de Honra dos Power Rangers, Restrição de Poder (Morfador), Segredo (Identidade Secreta).

Perícias: Especialização em Fotografia, Mecânica e Pilotagem.

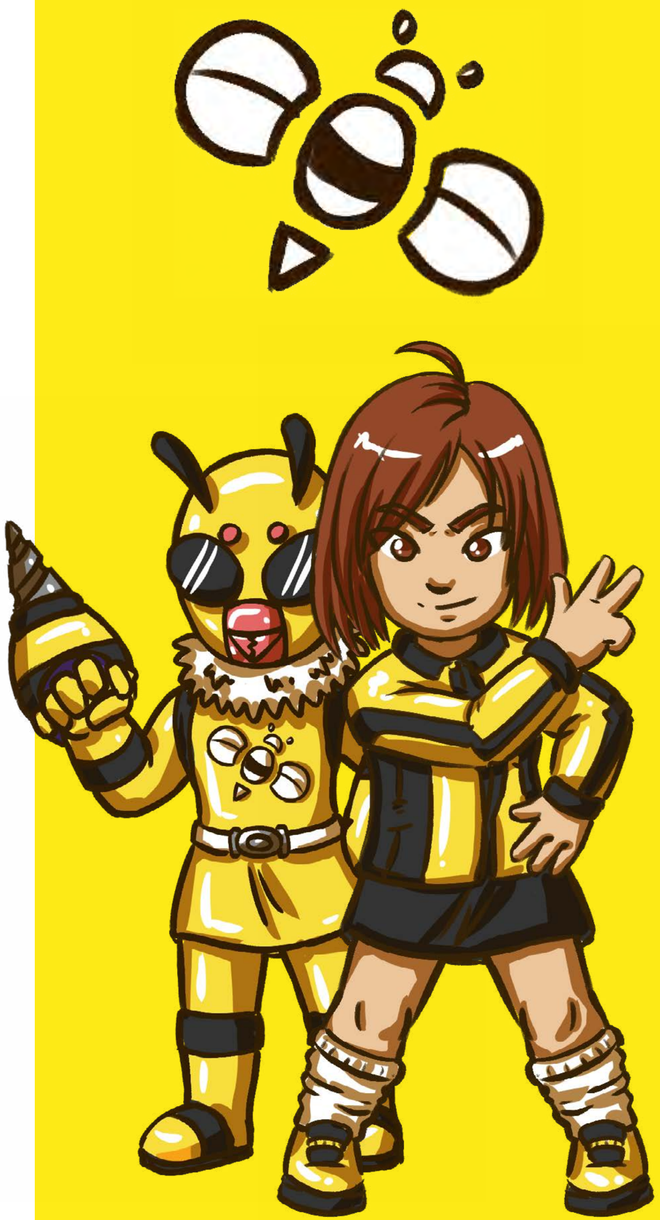
PODERES DOS INSECTOMAN:

Traje de Batalha: pagando 1 PM, você recebe um bônus de +1 em todas as características, enquanto estiver transformado.

Armas do Poder (Florete Inseto/ Perfuração): pagando 1 PM, você recebe uma arma do poder. A arma do poder concede um bônus de FA+2.

Imperador Insectus (Megazord): pagando 2 PMs, você ajuda nos custos para invocar o Aliado Kami do grupo.

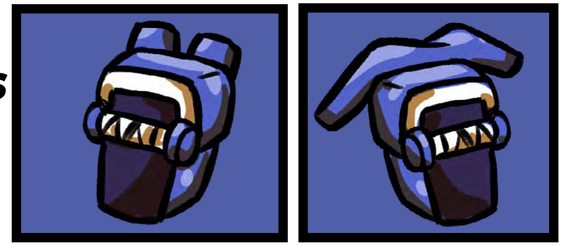
Veículos Táticos: pagando 1 PM, você convoca um veículo tático, que é considerado como um Aliado (Manual 3D&T Alpha, pág. 29).



Uma amante de tecnologia, otimista, que possui uma bicicleta alemã BD-1, apelidada de “Birdie”. Tudo o que ela realmente quer é paz. Ela foi treinada anteriormente para ser uma ídolo, mas Tainá odiava e foi trabalhar na área de mecânica. Ela está interessada em qualquer coisa mecânica, pode criar seus próprios dispositivos e é um gênio. Taína também carrega uma câmera pequena e, geralmente tira fotos do inimigo durante a batalha para elaborar uma estratégia sobre como derrotá-lo. Às vezes, ela tem coceira nas costas e, geralmente quer que outras pessoas a cocem.

Ela é o terceiro membro dos Insectoman, sendo recrutada pelo jovem Darquibaldo da Silva sob as ordens do General Valverde.

DO CENTRO-OESTE:
NIVALDO MIROSMAR FERNANDES
O BESOURO AZUL (5N)
F2 (esmag.) H1 R1 A1 PdF0 (fogo)
5PVs 5PMs



Kit: Power Rangers (Tokyo Defender #13, página 136) Traje Power Rangers, Limit Breaker (Totem - Besouro: F+2, R+1).
Vantagens: Humano (versatilidade), Ataque Combinado, Patrono (Insector Rangers).
Desvantagens: Código de Honra dos Power Rangers, Restrição de Poder (Morfador), Segredo (Identidade Secreta).
Perícias: Especialização em Atuação (contar piadas), Eletrônica, e Pilotagem.

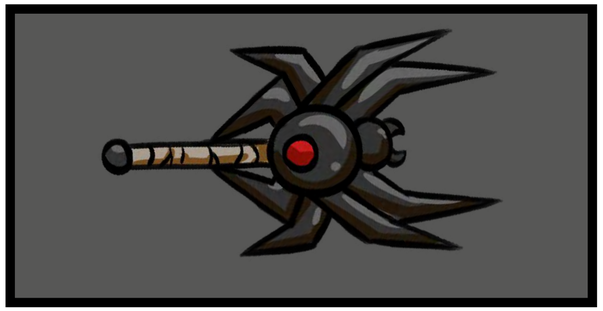
PODERES DOS INSECTOMAN:
Traje de Batalha: pagando 1 PM, você recebe um bônus de +1 em todas as características, enquanto estiver transformado.
Armas do Poder (Manoplas Inseto/Esmagamento): pagando 1 PM, você recebe uma arma do poder. A arma do poder concede um bônus de FA+2.
Imperador Insectus (Megazord): pagando 2 PMs, você ajuda nos custos para invocar o Aliado Kami do grupo.
Veículos Táticos: pagando 1 PM, você convoca um veículo tático, que é considerado como um Aliado (Manual 3D&T Alpha, pág. 29).

Nivaldo Mirosmar Fernandes tem 32 anos. Um trabalhador de todos os comércios. Os outros o chamam de “TIO”, devido à sua idade. Um poderoso lutador que se declara o “Bravo Blindado” (Yoroi no Yūsha). Ele mora com sua irmã mais nova viúva e sua sobrinha. É muito desajeitado, tímido e hilário. Nivaldo trabalha como técnico em eletricidade. Na verdade, ele gosta de tentar ser legal, mas sempre estraga tudo. Mesmo assim, ele é uma pessoa com uma força incrível, mesmo em sua forma civil. Nivaldo sempre exibe um mau hábito de criar piadas de velho em todas as situações, mesmo em um momento inadequado. No entanto, embora suas piadas pareçam ridículas para quase todo mundo, algumas pessoas gostam das piadas dele.

Ele é o quarto membro dos Insectoman, sendo recrutado pelo jovem Darquibaldo da Silva sob as ordens do General Valverde.

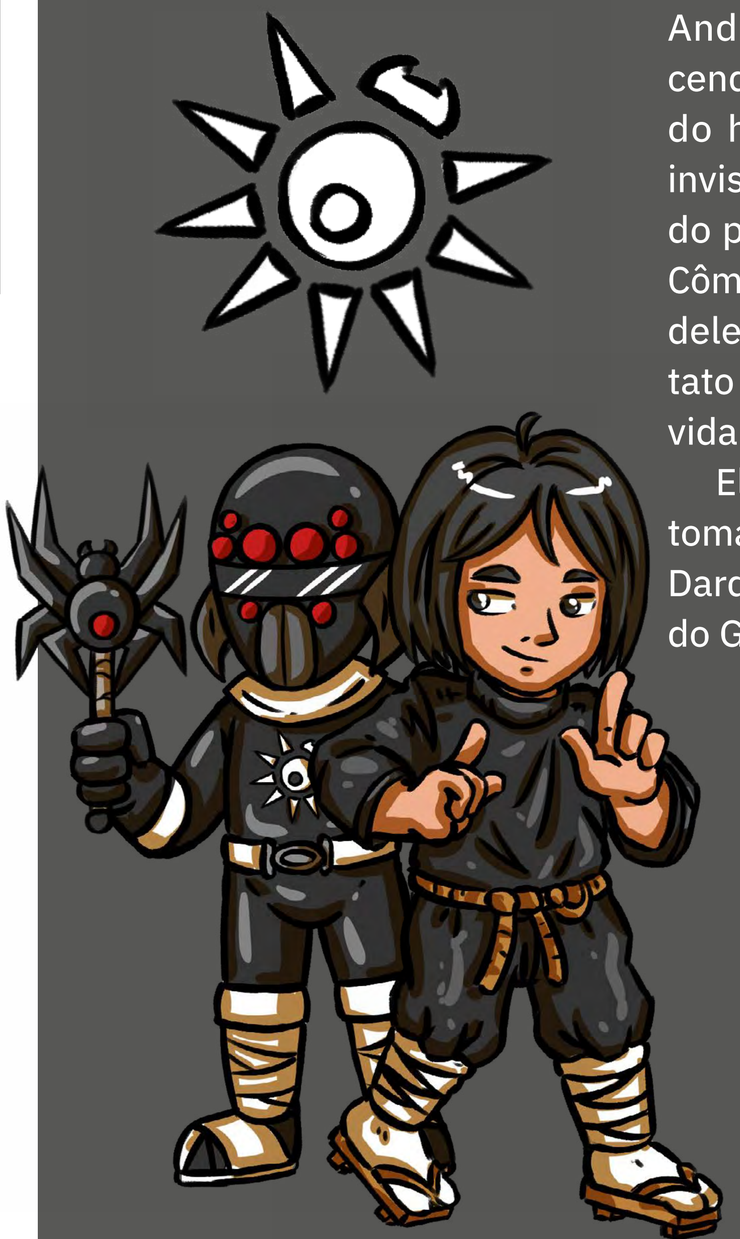
DO SUDESTE:
ANDRÉ YOSHIO MASHIBA
A ARANHA PRETA (5N)
F1 (corte) H1 R1 A1 PdF1 (fogo)
5PVs 5PMs

Kit: Power Rangers (Tokyo Defender #13, página 136)
Ataque Acrobático, Limit Breaker (Totem - Aranha: F+2, R+1).
Vantagens: Humano (versatilidade), Ataque Combinado, Patrono (Insector Rangers).
Desvantagens: Código de Honra dos Power Rangers, Restrição de Poder (Morfador), Segredo (Identidade Secreta).
Perícias: Especialização em Acrobacia, Furtividade, e Pilotagem.



PODERES DOS INSECTOMAN:

Traje de Batalha: pagando 1 PM, você recebe um bônus de +1 em todas as características, enquanto estiver transformado.
Armas do Poder (Espada Inseto/Corte): pagando 1 PM, você recebe uma arma do poder. A arma do poder concede um bônus de FA+2.
Imperador Insectus (Megazord): pagando 2 PMs, você ajuda nos custos para invocar o Aliado Kami do grupo.
Veículos Táticos: pagando 1 PM, você convoca um veículo tático, que é considerado como um Aliado (Manual 3D&T Alpha, pág. 29).



André Yoshio Mashiba é um descendente do clã de ninjas Iga, sendo hábil na arte do ninpou e da invisibilidade, e nunca se permitindo perder um dia de treinamento. Cômico e alegre, as crianças gostam dele. Ele sonha em entrar em contato e fazer amizade com formas de vida alienígenas.

Ele é o quinto membro dos Insectoman, sendo recrutado pelo jovem Darquibaldo da Silva sob as ordens do General Valverde.

O questfinder é um aplicativo que utiliza geolocalização para ajudar você a montar seu grupo de RPG. Jogue com pessoas da sua região ou encontre uma mesa disponível para finalmente experimentar aquele seu minotauro dançarino.

Baixe aqui

Questfinder

PACIFIC RIM
THE BLACK

Por ThSilva e 1.000ton Diogo

Em 2013, a Warner e a Legendary se juntaram a Guillermo del Toro para lançar o filme Pacific Rim, traduzido no Brasil como Círculo de Fogo. O cenário ganhou expansões em quadrinhos, um novo filme e agora uma série animada na Netflix.

INFORMATION | TATEM DELECTIUMET UT ET ET QUE VENDI SENDAE ET HARISCI ASSINVENIS QUIA VOLUPTIA NIMI, VOLORATI SUNDE CONSECTOTAT AUT FACIDITAEPEL EOSTEMPORES MOLUPTAQUAS SI UT MOSAPID ETURESCIUM QUIAS VOLUPTAQUI BEATUR SITIIS ET AUT VENDIS ES ALIQUE AS SI OMNIMOS SUNDANIMOS ES ULPA IME NONSEND ANIHIL IPSANDIAE DIT LANDEBI SSIMIL MOLORISIM NONSE CUM FUGIT ET LIBUSTIO. ITAERIT

COMO TUDO COMEÇOU

2015. Uma fenda foi aberta no fundo do oceano, próximo ao encontro de duas placas tectônicas. Era um portal entre dois mundos: o nosso e o dos Kaiju. Kaiju significa “besta gigante” em japonês e o nome foi usado para representar essas criaturas, que são colossais, poderosas e selvagens.

O primeiro Kaiju surgiu e dizimou cerca de três cidades inteiras. Exércitos se juntaram e levaram cerca de seis dias de tiros e explosões para abater a criatura. A vitória foi alcançada, houve luto pelos mortos e as cidades reconstruídas. Antes que pudessem esquecer o terror, outra criatura surgiu e causou mais destruição. Uma nova vitória veio, mas outra criatura surgiu...

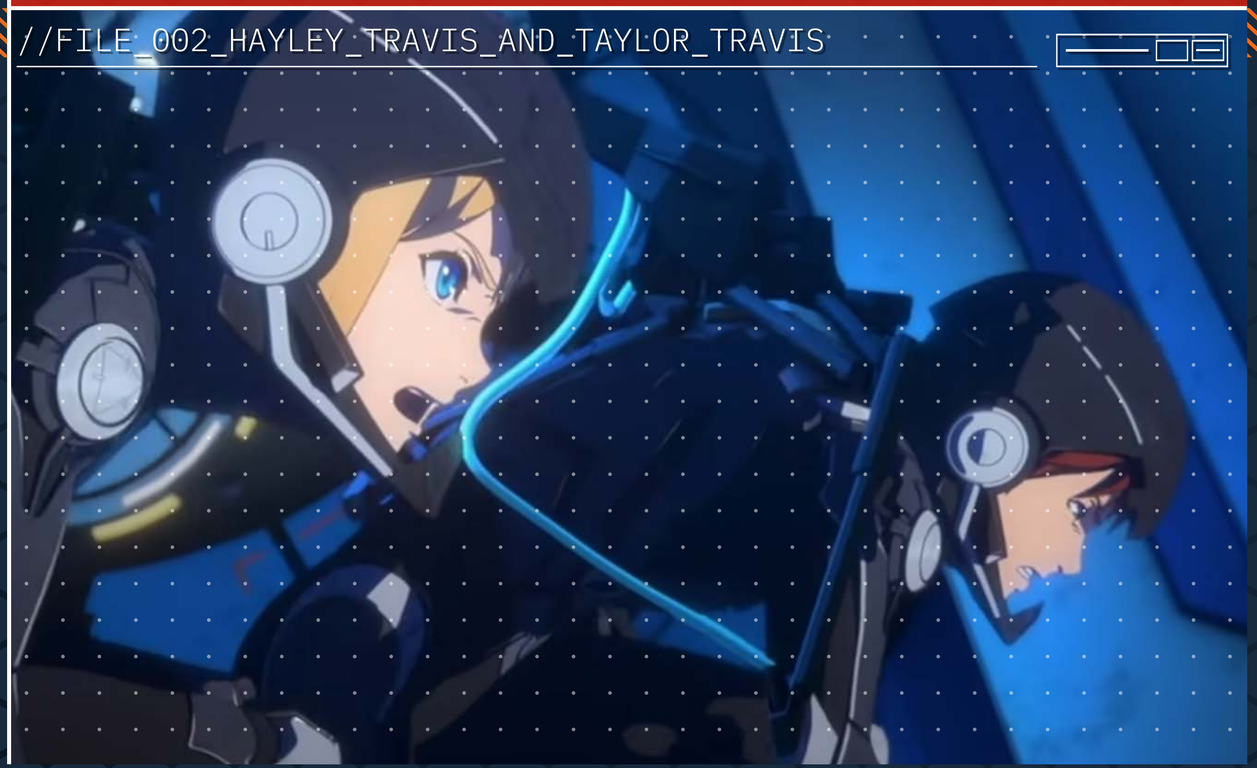
A humanidade percebeu que isso não teria fim e que precisavam se proteger. Líderes mundiais se uniram e criaram o programa Jaeger (“caçador”, em alemão), no qual robôs gigantescos seriam criados e pilotados para colocar um fim na ameaça Kaiju.

INFORMATION | CATUSAM IMUS EVEL IS ET QUIATQUE NONSERI BERUMQUAT QUUNDIS EXCES SUM ELECTAT IBEATQUAME NOBITATIATE QUE VOLUPTA TUSANDI QUE SIT CABORECTO EIUM ES*CULLAB IPSANDAE. *RIT ETUR SEQUE VENT QUIS MODIPSA PERROVITAS NONE LIC TEM*EA EXCESEQUAM FUGA.

E AGORA...

Pacific Rim: The Black conta a história de um casal de irmãos num futuro distante daquele mostrado no filme Pacific Rim: Uprising (Círculo de Fogo: A Revolta). A série, que conta com 8 episódios e dá margem para bem mais, traz novos elementos ao cenário, como drones Jaegers, Derivação Solo (no filme, diz-se Fluxo), IAs auxiliando os pilotos Jaegers, animais Kaiju e as crias dos Precursores. Este último não tem um nome oficial, nós demos esse apenas para propósitos dessa adaptação.

//FILE_002_HAYLEY_TRAVIS_AND_TAYLOR_TRAVIS



O MUNDO DE PACIFIC RIM: THE BLACK

Uma nova onda de Kaiju assolou o mundo e diversos Shatterdomes foram perdidos, inclusive as ruínas dos antigos. Numa operação suicida, denominada Operação Blackout, diversos pilotos deram suas vidas para deter os Kaiju e proteger a humanidade. As criaturas agora apareciam muito próximas da costa ou em terra firme, tornando seus ataques mais letais e difíceis de serem previstos.

Na linha temporal da série, vemos os personagens num mundo pós-apocalíptico, onde peças de Jaegers e ovos de Kaiju são moedas de troca, onde existem poucas áreas verdes e as cidades são fantasmas. A água foi tomada por Kaijus aquáticos e as cidades mortas são lares de animais Kaiju, que se alimentam de qualquer outra forma de vida que encontram.

Os Shatterdomes não existem mais, células de bateria são difíceis de se encontrar e os engenheiros Jaeger mais ainda. Ter um Jaeger nos dias de hoje é sinônimo de muita influência, mas não necessariamente riqueza.

//FILE_003_KAIJU_"COPPERHEAD"_TYPE | QUI COR MOD ESEQUE VOLECTIA QUAM FACESTION NOS RESSE EARCIL EXCEA QUI DOLUPTAM, SIMPORI OFFIC TE ESSIT LABORUM IPSA NULLENDA ENT QUIBERUM QUE EX ET EUM ET QUO IM AS ET, OFFICI OMNISQUI ILLIT ACCAESSINT FACCAB IM VERROR ALICTIBUS VOLORUM QUE SUM EIUSTRUM IPICIA SIM ET LAM

SHATTERDOME E A PPDC

A Pan Pacific Defense Corporation é a organização mundial que uniu países para subsidiar a tecnologia Jaeger, o treinamento de seus pilotos e a construção de quartéis generais em pontos estratégicos, os chamados Shatterdomes. Com sucessos e fracassos, países saíram da união e muros foram criados para proteger as cidades, mas isso não funcionou. Com 4 Jaegers para proteger o planeta e com apenas um Shatterdome para mantê-los, o programa estava fadado ao fracasso.

ORE EST QUO ET REPREMQUE DOLORIS REPRO VOLUM EVENDAE VOLUPTATI DIT UT ASPELIQUE PARIATENDI ADIAE

OS KAIJU

Monstros oriundos de outro mundo. Mundo este comandado pelos Precursores, que são como os próprios Kaiju, só que mais inteligentes e superpoderosos. Certa vez, um cientista entrou em Fluxo com o cérebro de um Kaiju, que com sua mente coletiva, deu aos Precursores o acesso à mente humana. E entendendo o modo de vida e absorvendo o conhecimento humano, foram capazes de evoluir os Kaiju, tornando-os mais eficazes contra os Jaeger.

Enquanto isso foi uma vantagem para os Kaiju e os Precursores, os humanos apenas tiveram vislumbres do que é a dimensão desses monstros. Um local de céu vermelho e caótico, emanando selvageria e violência, povoado por Kaiju de diversos tipos e também os Precursores, que possuem forma humanoide, pele Kaiju e cabeças grandes com chifres - talvez para caber seu cérebro avançado.

Sabe-se que os restos de Kaiju podem ser benéficos para a humanidade, extraindo elementos e nutrientes dos seus corpos, sendo possível com eles despoluir o ar e dar vida ao solo infértil e, nos piores casos, alterar o DNA das criaturas da Terra, criando animais Kaiju, plantas monstruosas e até seres humanos com capacidades especiais. Este último é uma especulação, estudos podem ter sido feitos, mas nada do tipo ainda foi visto.

//FILE_005_ATTACK_ON_MERIDIAN_CITY | QUI COR MOD ESEQUE VOLECTIA QUAM FACESTION MOS RESSE EARCIL EXCEA QUI DOLUPTAM, SINPORI OFFIC TE ESSIT LABORUM IPSA NULLENDA ENT QUIBERUM QUE EX ET EUM ET QUO IM AS ET

INFORMATION | VITISSIM VERO IM ET FUGA. FUGA.

EM 3D&T ALPHA, os Kaiju são construídos como Monstros, mas tem sua própria Vantagem Única, e pertencem à **Escala Kiodai**. No mundo de Pacific Rim, os cientistas criaram um sistema que avalia densidade física, armas naturais e assinatura energética do Kaiju para predizer seu nível destrutivo. Via de regra, cada Escala Kaiju equivale a uma certa quantia de pontos de personagem para a criação da ficha desse Monstro.

//FILE_004_KAIJU_POWER_SCALE

ESCALA	PONTUAÇÃO
1	10 PONTOS
2	12 PONTOS
3	15 PONTOS
4	18 PONTOS
5	22 PONTOS

PODERES ÚNICOS EXCLUSIVOS PARA MONSTROS

Tocado: Este Monstro foi criado por uma entidade de poder superior que teve acesso à mente humana e sabe como rechaçar seus ataques e acabar com suas defesas. Todo teste contra um tipo de inimigo específico recebe um bônus de +2 e, além disso, consegue crítico em ataque e defesa com 5 e 6 no dado contra esse tipo de inimigo.

PEM (Pulso Eletromagnético): O Monstro gasta um turno inteiro para se concentrar e fazer um ataque com PdF que atinge todos os alvos em seu alcance de PdF. Esse ataque é capaz de fritar os circuitos de qualquer aparelho eletrônico e/ou digital.

Além do dano, o alvo deve fazer um teste de R. Se falhar, é automaticamente desligado e, para ser reinicializado, é necessário um teste da Perícia Máquinas com Dificuldade Média - enquanto o Jaeger não liga, o Kaiju aproveita para detoná-lo na porrada. Normalmente, quando o Monstro faz isso, toda cidade ao seus pés perde sua energia e fica no escuro.

ORE EST QUO ET REPREMQUE DOLORIS REPRO VOLUM EVENDAE VOLUPTATI DIT UT ASPELIQUE PARIATENDI ADIAE

NOVAS VANTAGENS ÚNICAS

//FILE_006_KAIJU

TE PRORERTI ALISITET EA CON PARCIENIA IOUS IOEBIS VOLORUM SIMUS AUT A DOLORIBUS VOLUPTAESED MAGNATEM. HENT UT EXERIT, TEM AUTE NON NATUST, ILIT FUGIAS DIT AUT MOLUPTURE NESTIUR? OPTATUSAM QUE EST ET HIL ET ACIM VITIO QUAM, SECTE ET UT VOLORESTOR SIN REM VELIS ES.

KAIJU • 0 Pts

Sentidos Especiais: um Kaiju recebe dois Sentidos Especiais gratuitamente e pode comprar a Vantagem completa por 1 ponto.

Mente Coletiva: sem uma noção de singularidade, essas criaturas são como uma só, embora com corpos separados. Quando dois ou mais Kaiju estão ao alcance de qualquer um de seus sentidos, recebem +1 em FA, FD e esquiva para cada Kaiju em cena, ao limite de sua própria H.

Inculto: provindos de um mundo selvagem, os Kaiju não se comunicam da mesma forma que os humanos, apenas com grunhidos, como verdadeiros animais.

Modelo Especial: com corpos do tamanho de prédios de 20 andares, membros grossos com articulações impossíveis e protuberâncias cortantes, os Kaiju não podem usar nenhum tipo de equipamento.

Monstruoso: tamanho avantajado e aparência de pesadelo, não há pessoa que consiga ficar em sua presença sem apresentar medo, repulsa ou fúria.

//FILE_007_HUMAN-KAIJU

ALIQUO ET QUE VOLO TE SEQUIST IANTIO VOLUPTIO DOLUPTUSCIUM FUGIT UT AD MAGNATURION POS EV

HUMANO-KAIJU • 1 Pt

Sentidos Especiais: assim como seus progenitores, os Humano-Kaiju recebem gratuitamente dois Sentidos Especiais gratuitamente e podem comprar a Vantagem completa por 1 ponto.

Transformação em Kaiju: em situações de risco (sendo atacado ou vendo aliados sendo atacados, acertando ou não) o Humano-Kaiju pode gastar 2PM e um movimento para se transformar num Kaiju, mudando sua Escala para Kiodai e ficando Monstruoso.

Deslocado: os Humano-Kaiju são criados pelos Precursores e ainda são um protótipo de criatura híbrida, portanto não reconhecem os padrões humanos, tendo dificuldade com tecnologias e comunicação, podendo agir até mesmo como animais (às vezes selvagens). Eles recebem a Desvantagem de mesmo nome (do livro Brigada Ligeira Estelar 3D&T).

//FILE_008_JAEGER-KAIJU | UNTEM SIMAGNIS CUSAM FUGIT QUI AD MOLOR MA SIM AM DELIQUI CUM ENDIT IUREIC TEM DOLOR SINIMINVERAE SAMENDANIS SEQUE DOLUPIET RE LAUTATIA SAPERE REPUDAE CUPTAESTEM QUI BLAUT DOLUPTA DOLOREPED ETUM ELLORUM QUAM ESCIL IPSANDIAMENT PORISQUOD QUOS AUT VENIHICI DOLOR ALIQUAM, CUM QUO EX EXPLIBUSCIIS QUE PA VOLUPTATUR? QUIS DOLUPTA VERATIAT.GA. ODIT AUT VEL EXEREM NIA DEM EX ETUR? ARUM ESTIORE PERRUM CONSE VIDEBITA DOLORE LACITE VOLECTA TIAECESTIUM A EST, UTEMPOR ALICIUS ET ADIPSAP IDEBISC IPIENDITATAS IMAGNIHIC TO QUI DIGENDAE PORECTE MQUIAND UCIUNTE QUAM, TO TE EUM FUGIA NON PRERO CUM AUT ALIQUIS.

JAEGER-KAIJU • 1 Pt

Construto Vivo: agora com peças metálicas interligadas por nervos e músculos, o corpo do Jaeger-Kaiju pode recuperar PVs tanto por conserto como de formas naturais, como descanso, medicina ou cura.

Sentidos Especiais: pelo poder dos Kaiju, o Mecha recebe gratuitamente dois Sentidos Especiais, ou pode comprar a Vantagem completa por 1 ponto. Caso o Jaeger já possua Sentidos Especiais, apenas ganha novos ou melhora os que já possui, recebendo bônus de +1 ao usá-los.

Cérebro Tecnorgânico: unindo a tecnologia Jaeger com o poderoso cérebro Kaiju, os Jaeger-Kaiju são bastante inteligentes, embora sejam incapazes de falar. Eles ainda têm a **Mente Coletiva Kaiju** - recebe +1 FA, FD e esquiva por Kaiju em cena, ao máximo da H - e podem mostrar suas memórias através da Derivação, que ele pode realizar tanto com os Kaiju, com os Humanos e com os Jaeger.

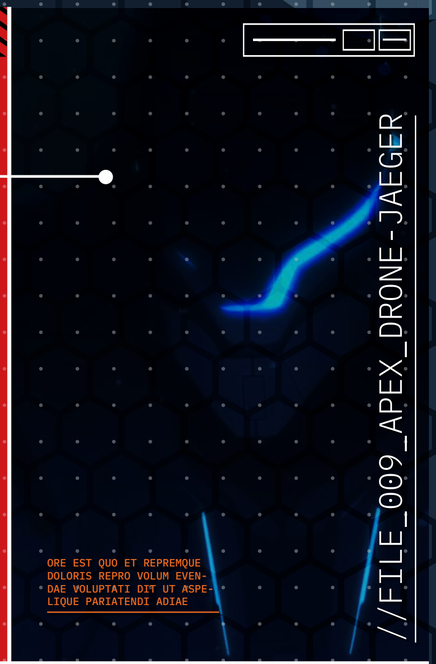
Alimentação: agora por ser vivo, o Jaeger-Kaiju precisa se alimentar, e ele se alimenta de outros Kaiju para se manter vivo. Quando come um Kaiju é como se ele se regenerasse, recuperando uma quantidade de PVs igual a pontuação da criatura devorada.

Monstruoso: por mais que a humanidade tenha se acostumado com a aparência dos Kaiju, uma figura humanoide monstruosa imensa não é agradável aos olhos.

Forma Alternativa: um Jaeger-Kaiju perde o traço de Mecha "Aptidão para Forma Alternativa".

CAUTION! | UNTEM SIMAGNIS CUSAM FUGIT QUI AD MOLOR MA SIM AM DELIQUI CUM ENDIT IUREIC TEM DOLOR SINIMINVERAE SAMENDANIS SEQUE DOLUPIET RE LAUTATIA SAPERE REPUDAE CUPTAESTEM QUI BLAUT

Esta VU só pode ser adquirida por **Jaegers**, ou seja, Personagens com a **VU Mecha**. Até o momento só existe um desse tipo, Apex, um drone Jaeger - pilotado por IA ou controles remotos - designado para reconhecimento em uma fenda Kaiju. Dentro da fenda ele foi atacado pelo poder dos Precursores, aparentemente, e foi corrompido, tornando-se um Jaeger-Kaiju. Além das alterações a seguir, os Jaeger-Kaiju ainda possuem o traço de "Imunidades" dos Construtos.



//FILE_011_JAEGER_ATLAS-DESTROYER | US ET, OPTATUS CON RES DOLUT ANT OFFICABORE EA DOLO TEST, QUI AD MOLLABO. LIQUIAT IUSANIM PERIBUS ABO. UT QUIA NATIIS AUTAS QUI AUT EOS IDELES QUI INT. ELENDITATIN EUM ET DOLES ES ETUR SIMIN EIUSAERNAM EXERFERUM

OS JAEGER

De diferentes linhas e modos de fabricação, os Jaegers são robôs gigantes. Humanoides de metal e circuitos com mais de 20 andares de altura. São pilotados por dois humanos através de uma ligação neural propiciada pelas máquinas. Essa ligação faz com que o homem e a máquina fiquem conectados, e os movimentos do homem se tornem os movimentos do robô. Esse processo de ligação mental se chama Derivação (ou Fluxo).

Muitos Jaegers são especializados em derrotar determinadas espécies de Kaiju, pois na análise que os cientistas fazem do monstro é possível saber por sua fisionomia de que espécie é e quais armas possui.

Além disso, deve-se atentar ao ano de fabricação do Jaeger, pois aqueles até Mark-3, apesar de serem considerados ultrapassados, são raros e especiais, pois são feitos de motores nucleares e toda sua estrutura é movida com botões, alavancas, fogo e vapor; já os Mark-4 e posteriores são digitais e completamente computadorizados.

Como os Kaiju são capazes de evoluir, desenvolveram ataques de Pulso Eletromagnético (PEM), que inutiliza qualquer Mark-4, ou mais atual, instantaneamente, enquanto os Mark-3 e anteriores podem continuar lutando.

INFORMATION | AXIMAION SEQUAM IPSAPIT LANIS SAPELLUPTAT QUE CONSECABO. CABOREPTUR, TE ET ALIAS SIT, UT ET ENT.

Um Jaeger básico é feito com 10 pontos de Personagem e possuem Escala Kiodai. Um Jaeger sozinho contra um Kaiju Nível 1 é molezinha, mas precisa-se de uma frota deles para enfrentar Kaiju de Escala 4 ou 5. Todo Jaeger deve possuir a Vantagem Única Mecha e o Defeito Bateria. E os Mark-3 ou anteriores devem possuir a Vantagem Mark, de 0 pontos, a seguir.

Um Personagem que possua a Vantagem Patrono (Shatterdome) tem acesso a um Jaeger básico, de 10 pontos, mas quanto mais Pontos de Personagem gastar nessa Vantagem, maior será o poder deste Jaeger, ao passo de +2 Pontos de Personagem para +1 ponto em Patrono. Ou seja, um Piloto com Patrono 3, possuirá um Jaeger de 14 pontos de Personagem. O Mestre pode considerar esse investimento em conjunto, assim dois pilotos com Patrono 2 possuem acesso a um único Jaeger com 14 pontos.

MARK 1 a 3 • 0 Pt

ORE EST QUO ET REPREMQUE DOLORIS REPRO VOLUM EVENDAE VOLUPTATI DIT UT ASPELIQUE PARIATENDI ADIAE

Apenas para Mechas. Essa Vantagem mostra que este é um Jaeger de tecnologia ultrapassada, a base de motores nucleares. O que o torna imune a qualquer tipo de PEM, porém, a radiação dos motores pode desenvolver um câncer ou outras mazelas nos pilotos. A cada ano de vida ele deve realizar um teste de R com Dificuldade 6, se falhar, começa a desenvolver uma doença letal, e cada ano o teste de R aumenta a Dificuldade em +1, se o piloto chegar a 3 falhas neste teste, ele morre.

MARK 4 a 6 • 0 Pt

ORE EST QUO ET REPREMQUE DOLORIS REPRO VOLUM EVENDAE VOLUPTATI DIT UT ASPELIQUE PARIATENDI ADIAE

Apenas para Mechas. Essa Vantagem mostra que este é um Jaeger de tecnologia atual, a base de energia elétrica, fóssil ou renovável. Por serem muito automatizados, os pilotos recebem +2 em testes de pilotar para realizar Manobras Táticas, mas, devido aos sistemas muito complexos, uma grande força mental é necessária para pilotá-lo, aumentando a Dificuldade do Teste de Derivação em +2.

//FILE_012_TAYLOR_AND_HAYLEY_TRAVIS

PORIONE CORENIS VIDITI CUS QUAM SUS ASSINIH ILICIMENI REPUDIO CULPA QUIAM QUIS EIUM SIT, SIMODIT UT EAQUAM ARUMENDAMET LAUT UNT MAIO VOLOREM QUAM, SITIAS DOLUPICTIS ET UT MIL MA

A DERIVAÇÃO

O processo de conexão mental entre homem e máquina é muito complexo e durante os testes, antes que descobrissem que seriam necessários dois pilotos para os Jaegers, diversos bons soldados morreram ou adquiriram problemas mentais graves, tendo de ser aposentados por invalidez.

Derivar não é fácil, nem mesmo para pilotos veteranos. Toda vez, antes de iniciar a Derivação o piloto viaja por sua mente e a mente de seu parceiro, pois a Derivação consiste em fazer com que as duas mentes humanas pensem de maneira igual para enviar a carga neural necessária para controlar o Jaeger. Nessa viagem, podem acessar memórias e ver coisas do passado.

Ao iniciar os procedimentos para a Derivação, os Pilotos devem realizar um Teste de R com Dificuldade Fácil (6), mas isso pode mudar de acordo com a relação com o outro piloto. Se ela for uma relação saudável de companheirismo e amizade, a Dificuldade cai em 1 ponto; se for uma relação de rivalidade ou mesmo de inimizade, a Dificuldade aumenta em 1 ponto.

Os acontecimentos recentes também influenciam muito no processo de Derivação. Mesmo com amizades longevas, deve-se verificar o estado atual da relação para determinar possíveis alterações na Dificuldade do Teste; e caso a relação seja representada por alguma Vantagem e/ou Desvantagem, obtêm-se +2 no teste.

Muitas vezes o jogador pode se sentir inseguro quanto a um Teste de Derivação, preferindo gastar PEs para obter sucessos mais fáceis e rápidos, principalmente quando se é alvo de um Kaiju Nível 4 e está sozinho no combate.

Um Teste de Derivação bem sucedido é considerado uma Ação Livre, mas um Teste de Derivação falha é considerado um Turno completo - os pilotos deverão esperar seu próximo Turno para tentar Derivar novamente.

DERIVAÇÃO ASSISTIDA (OPCIONAL)

Mas existe um método para pular o teste e evitar o gasto de recursos para Derivar de forma mais rápida. É um método interpretativo que depende da avaliação do Mestre e dos outros jogadores para dar certo. Ambos os pilotos descrevem uma memória acessada no momento da Derivação, depois descrevem como se sentem em relação a essa memória e a situação atual e, por último, ambos dão palavras de apoio ao parceiro piloto para limpar a mente e focar no que importa no momento.

DERIVAÇÃO CONSECUTIVA (OPCIONAL)

Na época dos testes de Derivação com dois pilotos, muitos também falhavam e aqueles que obtinham sucesso continuavam Derivando com diversas pessoas até encontrar uma que fizesse aquilo dar certo. Nesse processo, memórias são acessadas e sensações trocadas, e é possível que o piloto da Derivação Consecutiva perca alguma capacidade, mas adquira outra.

Depois de 5 sucessos consecutivos no Teste de Derivação contra 5 falhas de 5 outros pilotos, o piloto recorrente deve remanejar até 2 pontos de personagem em sua ficha e perde 1 PV e 1 PM permanentemente. Ele pode apagar uma Vantagem e escolher uma Perícia, ou apagar uma Perícia e aumentar Características, o que quiser. Essa mudança é permanente e não pode ser alterada.

ORE EST QUO ET REPREMQUE
DOLORIS REPRO VOLUM
EVEDAE VOLUPTATI DIT UT
ASPELIQUE PARIATENDI ADIAE

DERIVAÇÃO SOLO (OFICIAL)

Na série Pacific Rim: The Black somos apresentados ao conceito técnico de Derivação Solo, que já foi introduzido nos filmes, mas como um recurso de última instância para se conseguir cumprir o objetivo. Não foi explicado como funciona ou suas consequências, mas agora sabemos disso.

Possível apenas nos Mark 4 a 6, o processo de Derivação Solo se dá quando a IA dos Jaegers faz upload das memórias dos pilotos em seu banco de dados e depois cria um piloto virtual com essas memórias, fazendo o piloto físico acessá-la para completar a Derivação. Isso requer um Teste de R com Dificuldade Difícil e, se falhar, o piloto tem a opção de concluir a Derivação com consequências ou aceitar a derrota e tentar no próximo turno.

Acessando as memórias de outros pilotos, ele pode absorver seus medos e anseios. Se aceitar Derivar com consequências, o seguinte acontece: se tirou 10 ou menos no Teste de R para Derivação, recebe uma Desvantagem de -1 ponto; se tirou 6 ou menos, recebe uma Desvantagem de -2 pontos. Essas novas Desvantagens não concedem novos pontos de personagem ao piloto, e só podem ser apagadas reavendo os pontos com PEs.

//FILE_013_NEW_KIT_JAEGER-PILOT

NOVO KIT: PILOTO JAEGER

Exigências: Humano, H1, R1, Especialização em Pilotagem ou a Perícia Esportes, Patrono (Shatterdome) ou Aliado Gigante.
Função: Atacante.

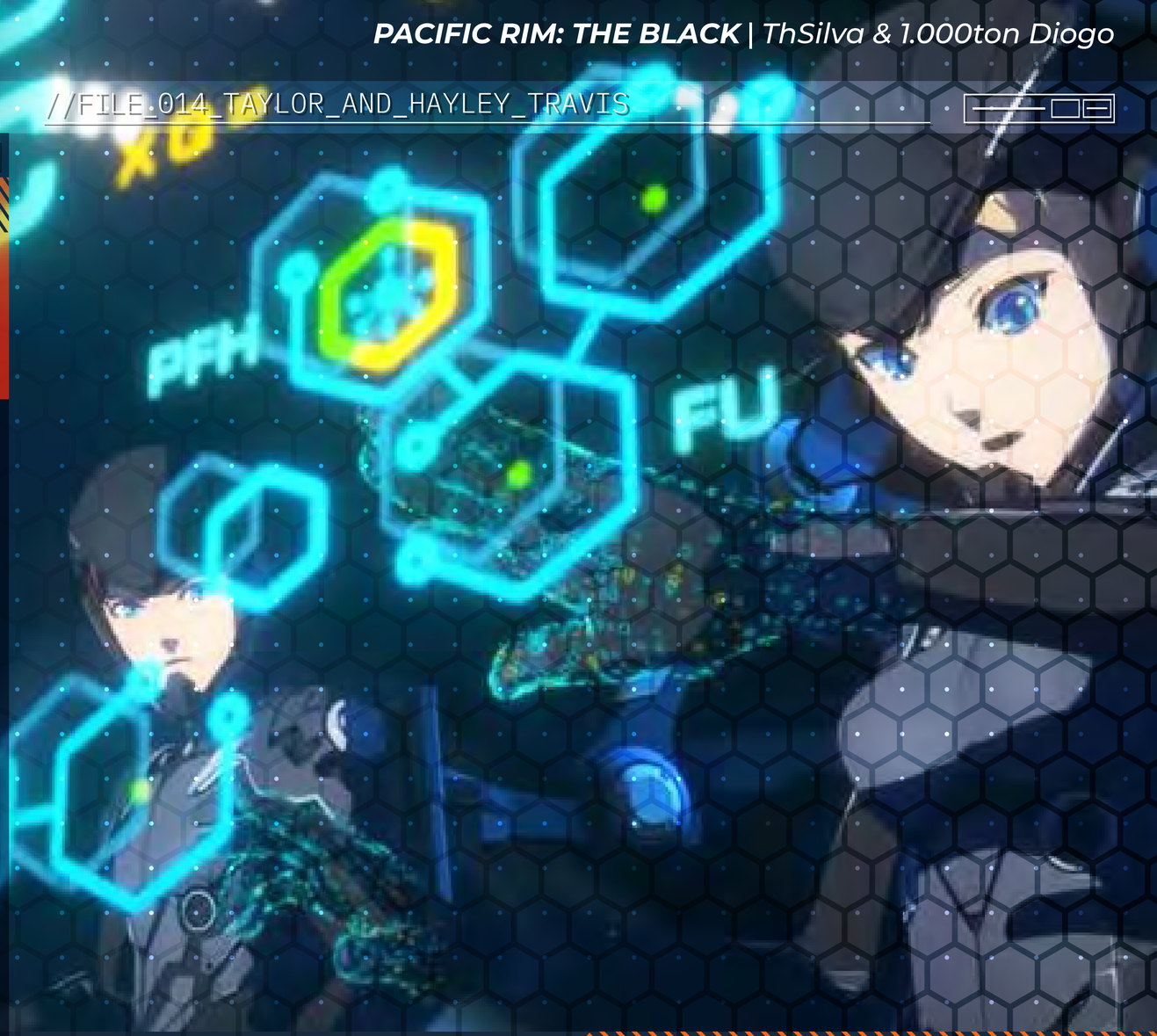
Jaeger é um robô gigante de alta tecnologia criado para lutar contra os Kaiju. É uma ferramenta bélica, então, teoricamente, apenas instituições governamentais militares têm autorização para fabricação e treinamento de pilotos.

Ser um piloto requer, além de grande capacidade física, uma mente aberta e livre de culpas. O treinamento para isso é tanto físico quanto mental, testes psicológicos são feitos periodicamente e, dentro da base, o piloto deve se submeter a rigorosos treinamentos físicos.

Controlar o Jaeger é a parte fácil, o difícil é a Derivação. O único modo de pilotagem possível é ligar as capacidades mentais do piloto com os circuitos do Jaeger. Assim, com seus próprios movimentos físicos, ele controla o robô gigante. Porém, isso é uma tarefa dita impossível para um único ser humano, não importando seu nível de treinamento, por isso, dois pilotos são necessários para controlar um Jaeger.

Normalmente casais, parceiros de longa data e grandes amigos conseguem o feito com facilidade - mas não é incomum que em situações de perigo, pilotos se entreguem à Derivação para fazer isso dar certo.

//FILE_014_TAYLOR_AND_HAYLEY_TRAVIS



ORE EST QUO ET REPREMQUE
DOLORIS REPRO VOLUM
EVEDAE VOLUPTATI DIT UT
ASPELIQUE PARIATENDI ADIAE

//FILE_013_NEW_KIT_JAEGER-PILOT

NOVO KIT: PILOTO JAEGER

Ás: Você pilota Jaegers há muito tempo e é acostumado a todo tipo de tecnologia. Este Poder de Kit é composto por 3 manobras distintas e devem ser adquiridas separadamente. Usar uma manobra requer um Teste Médio de Pilotagem e um Movimento.

Ação Tática: Você abdica de sua ação nessa rodada para que na próxima possa fazer duas Ações, além do Movimento. Não é possível realizar essa manobra duas vezes - ou mais - seguidas.

Posição Vantajosa: Você assume uma posição vantajosa contra seu adversário, considerando-o indefeso contra você até o começo de sua próxima rodada. O adversário tem direito a um Teste Médio de H para evitar isso.

Movimentos Evasivos: Você recebe H+2 para Esquivas e FD até o começo de sua próxima Rodada.

A Todo Vapor: Conhecendo todas as capacidades do Jaeger, você consegue o máximo proveito de suas articulações, fuselagem e tecnologias. Você recebe Poder Oculto (3D&T Alpha, pg. 38) para usar com o Jaeger, mas se o robô já tiver a Vantagem, você recebe +2 pontos de característica por 1PM.

Golpe Final: Uma arma ou movimento especial do Jaeger utiliza toda sua força para derrotar seu adversário. Você recebe Golpe Final (Tormenta Alpha, pg. 59) para usar com o Jaeger, porém, quando o faz, ele fica inoperante até ser consertado. Se o Jaeger já tiver a Vantagem, não fica inoperante após seu uso e gasta apenas 2 PMs para fazê-lo.

Mestre em Derivação: Já acostumado a pilotar Jaegers, o Piloto sempre mantém a mente limpa para Derivar, independente da situação. Ele recebe +2 em testes de Derivação.

PERSONAGENS

Hayley e Taylor Travis são filhos do casal Ford e Brina Travis, pilotos do Jaeger Hunter Vertigo. Após os eventos da Operação Blackout, os dois irmãos, junto de outras crianças, foram deixados por seus pais em Shadow Basin, um lugar isolado, onde sobrevivem por cinco anos. Um dia Hayley foge do lugar onde estão e, sem querer, acaba encontrando uma base subterrânea onde está o Jaeger de treinamento Atlas Destroyer. Os alarmes que soam com a ativação do Jaeger atraem a atenção do Kaiju Copperhead, que dizima os sobreviventes do lugar, com exceção do casal de irmãos, que agora partem com o Jaeger em busca de seus pais. Taylor já havia completado a certificação de piloto, tendo se tornado um Oficial Cadete Jaeger.

HAYLEY TRAVIS (10N)

F0 H2 R1 A0 PdF0 | 5 PVs 5 PMs

Kit: Piloto Jaeger (Ás: Ação Tática e Golpe Final)
Vantagens: Humano; Esportes, Aliado Gigante* (Atlas Destroyer)
Especializações: (Biologia, Navegação, Rastreio)

TAYLOR TRAVIS (10N)

F0 H2 R2 A0 PdF0 | 10 PVs 10 PMs

Kit: Piloto Jaeger (Mestre em Derivação, Ás: Posição Vantajosa)
Vantagens: Humano; Esportes, Aliado Gigante* (Atlas Destroyer)
Especializações: (Biologia, Navegação, Rastreio)
Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis)

*Vantagem do Manual do Defensor.

//FILE_015_BOY

GAROTO (16N)

Esse garoto foi encontrado por Hayley e Taylor no porão de um centro de recrutamento do PPDC, e passou a ser chamado de “Garoto” por Hayley. Ele é um híbrido humano-kaiju criado pelos Precursores. Devido a isso, possui uma força impressionante e sua pele não pode ser machucada por armas comuns, como armas de fogo. Ao final da primeira temporada, assume sua forma de Kaiju para ajudar na luta contra Copperhead.

//FILE_016_BOY_KAIJU_FORM

F3 H4 R3 A2 PdF0
15 PVs 15 PMs
Vantagens: Humano-Kaiju; Aparência Inofensiva; Escudo*; Técnicas de Luta* (Ataque Preciso, Combo)
Poder Único: Armadura Extra

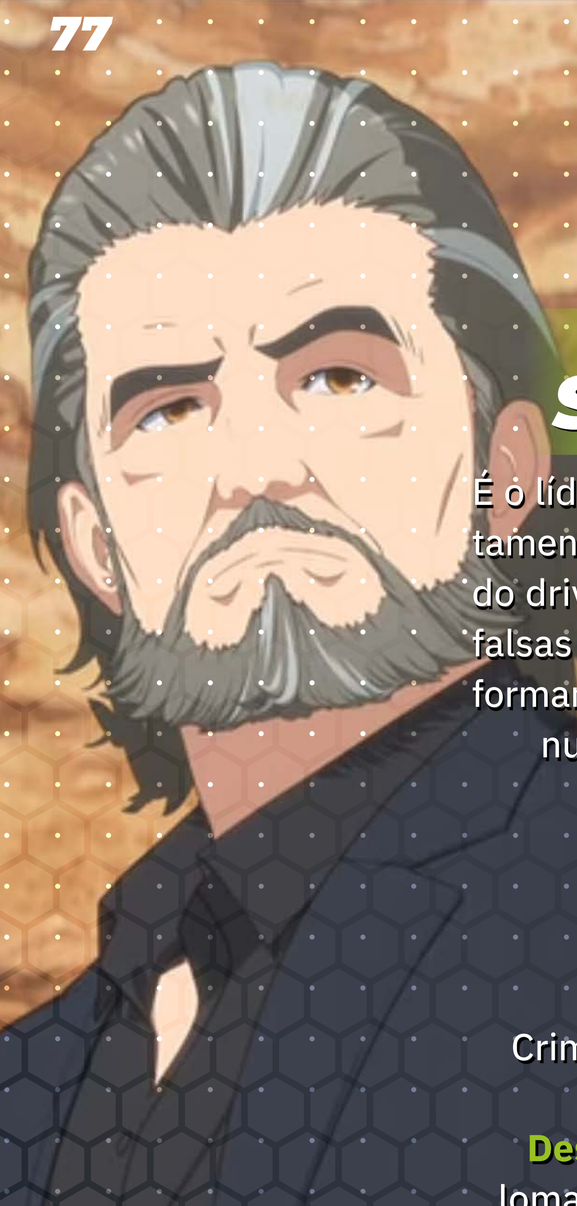
//FILE_017_MEI

MEI (12N)

Mei foi criada por Shane e transformada numa mercenária por ele. Shane mente que ela foi encontrada por ele nas ruas, o que faz com que ela tenha uma obediência cega. Em dado momento acaba ajudando os irmãos a fugirem com o Atlas Destroyer e abandona o bando do qual fazia parte. Também serviu como piloto auxiliar do Jaeger dos irmãos.

F0 H3 R2 A1 PdF2
10 PVs 10 PMs
Vantagens: Humano; Crime, Patrono (Shane); Tiro Múltiplo; Técnicas de Luta* (Ataque Preciso, Ataque Violento)
Desvantagens: Devoção (Servir Shane)

***Vantagem do Manual do Defensor.**



//FILE_018_SHANE

SHANE (16N)

É o líder inescrupuloso do assentamento móvel de Bogan. Utilizando drives de memória, implantou falsas lembranças em Mei, transformando-a em seu braço direito e numa mercenária implacável.

F1 H3 R2 A0 PdF1
10 PVs 10 PMs

Perícia: Manipulação

Vantagens: Humano; Crime; Riqueza; Grunts*; Perito (Interrogatório)*

Desvantagens: Insano (Megalomaníaco); Segredo* (Rejeição: mentiu sobre o passado de Mei)

ORE EST QUO ET REPREMQUE DOLORIS REPRO VOLUM EVEDAE VOLUPTATI DIT UT ASPELIQUE PARIATENDI ADIAE

//FILE_018_JAEGER_ATLAS-DESTROYER

ATLAS DESTROYER (12Ki)

Após um período de serviço, Atlas foi aposentado e realocado como um Jaeger de treinamento, por isso não possui nenhuma arma ou equipamento. Após perder seu braço direito num ataque do Kaiju Copperhead, ele passa a utilizar a Saber Chain que pertencia ao Jaeger Chaos Nemesis.

F3 H0 R3 A3 PdF0 | 15 PVs 15 PMs

Vantagens: Mecha; Mark 3; Membros Elásticos; Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão, Radar)

Desvantagens: Bateria

***Vantagens e Desvantagens do Manual do Defensor.**

KAIJU

INFORMATION | BO. ITAS DOLUPTAT LACCABO. NAM, CORERERSPIS DIPSA NIMIN ES AUT QUAM, SENDIS RE DOLLANDUSAM CONSEQUAM NUS AUT QUE COMNIS ENTIO VOLORE OFFIC TO MAGNIHITI ET VELIT ODITIS NONECAB ORPORE, VENDI CORIBUS ESTE PA A DOLESTI BUSCIANT, SUM QUE INCIOTATIA QUIS COMNIHITAE ADI INVELIS AUT OCCATUR AS ILIQUE AUT AUTATIUM NOBIS SEQUAERO TEMPELITI CUPTAER NATEMQUAM HARCI DOLLACC ULLANT

//FILE_020_KAIJU_"EEL"_TYPE

KAIJU EEL (9Ki)

Kaiju que estava em um lago quando Mei e outros mercenários foram pegar seus ovos. Acabou sendo morto por um lança-foguetes.

F2 H3 R2 A1 PdF0 | 10 PVs 10 PMs

Vantagens: Arena (Água)

//FILE_021_KAIJU_"RIPPER"_TYPE

RIPPER (8Ki)

O Ripper é uma espécie de Kaiju de uma categoria indeterminada, que parece um animal canídeo híbrido com Kaiju. Atacaram Taylor e Hayley em Meridian City. Ao final da primeira temporada são vistos ao lado das Irmãs, em Clayton City.

F1 H2 R2 A1 PdF0 | 10 PVs 10 PMs

Vantagens: Aceleração; Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Visão Aguçada)

INFORMATION | BO. ITAS DOLUPTAT LACCABO. NAM, CORERERSPIS DIPSA NIMIN ES AUT QUAM, SENDIS RE DOLLANDUSAM CONSEQUAM NUS AUT QUE COMNIS ENTIO VOLORE OFFIC TO MAGNIHIT ET VELIT ODITIS NONECAB ORPORE, VENDI CORIBUS ESTE PA A DOLESTI BUSCIANT, SUM QUE INCTOTATIA QUIS COMNIHITAE ADI INVELIS AUT OCCATUR AS ILIQUE AUT AUTATIUM NOBIS SEQUAERO TEMPELITI CUPTAER NATEMQUAM HARCI DOLLACC ULLANT

//FILE_022_KAIJU_"ACIDQUILL"_TYPE

ACIDQUILL (15Ki)

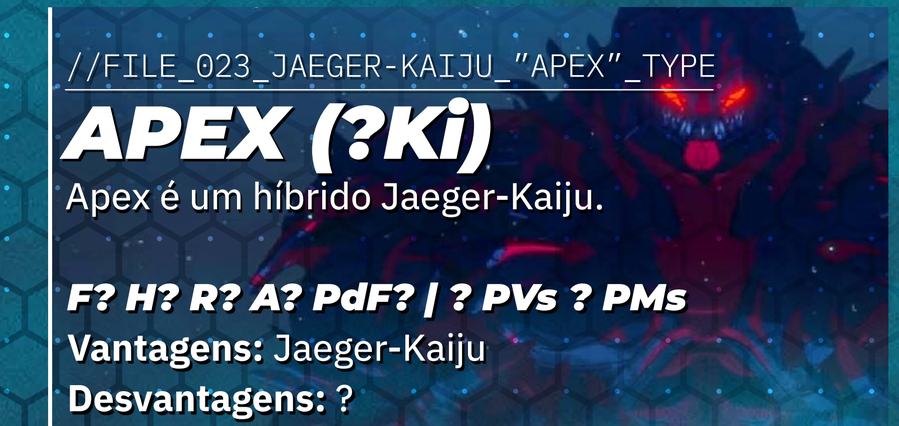
CATEGORIA III

Esse kaiju possui 7 membros: dois braços, duas pernas, uma cauda e dois tentáculos nas costas que podem perfurar a armadura de Jaegers.

F3 H2 R3 A2 PdF0 | 15 PVs 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (F; Penetrante); Membros Elásticos; Membros Extras x2

Poder Único: Armadura Extra (apenas contra esmagamento)



//FILE_023_JAEGER-KAIJU_"APEX"_TYPE

APEX (?Ki)

Apex é um híbrido Jaeger-Kaiju.

F? H? R? A? PdF? | ? PVs ? PMs

Vantagens: Jaeger-Kaiju

Desvantagens: ?

INFORMATION | BO. ITAS DOLUPTAT LACCABO. NAM, CORERERSPIS DIPSA NIMIN ES AUT QUAM, SENDIS RE DOLIANDUSAM CONSEQUAM NUS AUT QUE COMNIS ENTIO VOLORE OFFIC TO MAGNIHIT ET VELIT OBITIS NONECAB ORPORE, VENDI CORIBUS ESTE PA A DOLESTI BUSCIANT, SUM QUE INCTOTATIA QUIS COMNIHITAE ADI INVELIS AUT OCCATUR AS ILIQUE AUT AUTATIUM NOBIS SEQUAERO TEMPELITI CUPTAER NATEMQUAM HARCI DOLLACC ULLANT

//FILE_024_KAIJU_"COPPERHEAD"_TYPE

COPPERHEAD (18Ki)

CATEGORIA IV

Foi o Kaiju responsável pela destruição do assentamento onde Taylor e Hayley viviam. Enfrentou Atlas Destroyer algumas vezes, e numa dessas arrancou-lhe o braço direito. Em sua luta derradeira, a Saber Chain, agora com Atlas, abre um buraco em seu torso, onde um míssel que estava emperrado no equipamento do Hunter Vertigo o atinge e o explode em pedacinhos.

F3 H2 R4 A3 PdF0 | 28 PVs 20 PMs

Vantagens: Ataque Especial (F; Perigoso); Membros Extras x1; Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Olfato Aguçado); Técnicas de Luta* (Ataque Debilitante, Ataque Forte); Vigoroso*

Desvantagens: Ponto Fraco (Torso, logo abaixo do pescoço)

Poder Único: Armadura Extra (apenas contra esmagamento)

***Vantagens do Manual do Defensor.**

ORE EST QUO ET REPREMQUE DOLORIS REPRO VOLUM EVEDAE VOLUPTATI DIT UT ASPELIQUE PARIATENDI ADIAE

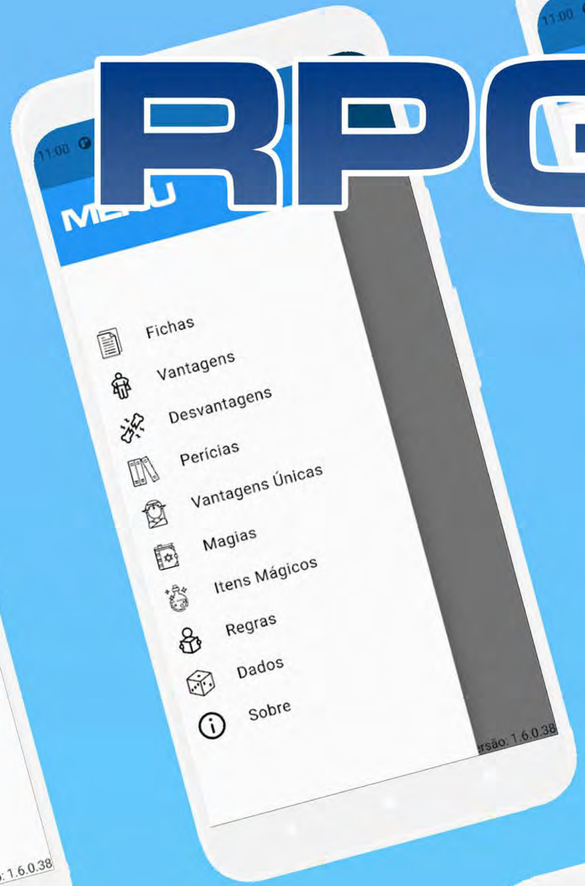
REGRAS UTILIZADAS

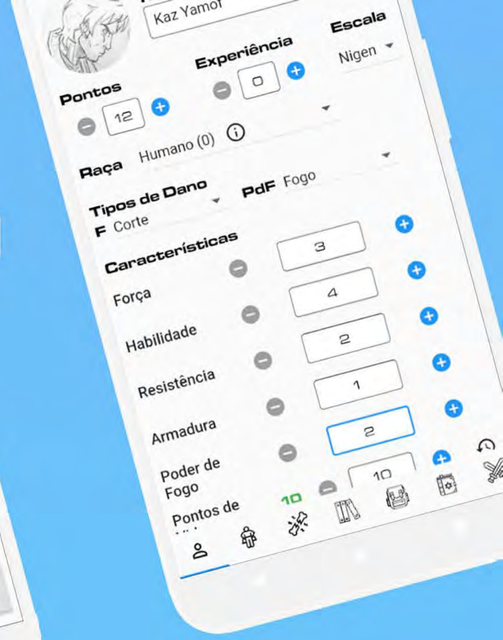
Para essa adaptação adotamos regras alternativas apresentadas no Manual do Defensor 3D&T, para emparelhar as mecânicas do jogo com a visão do cenário. Por tanto, considere o seguinte:

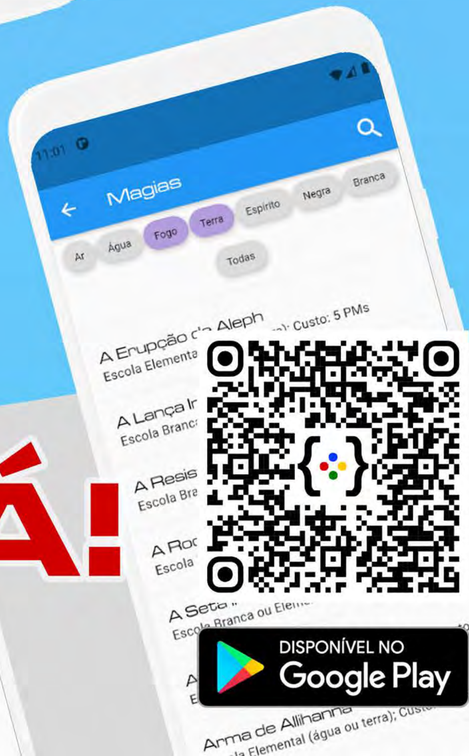
- Testes são feitos com 1d + Características, o resultado deve ultrapassar uma Dificuldade de acordo com o nível de complexidade da tarefa;
- A Vantagem Única Humano será válida, mesmo os Humanos sendo totalidade no cenário de Pacific Rim, pois existem os Kaiju, os animais-Kaiju e os humanos-Kaiju, que pertencem a tipos diferentes de criatura, recebendo vantagens por sua natureza.

APP

RPG 3D&T







Criação de fichas
Rolador de dados
Pesquisa de regras
Pesquisa ágil de magias
Vantagens, Desvantagens, Perícias...
E muito mais!

BAIXE JÁ!

DISPONÍVEL NO Google Play

A revista digital Tokyo Defender tem foco no sistema 3D&T, criado por Marcelo Cassaro. Ela é produzida sem fins lucrativos e distribuída inteiramente de graça. As imagens e personagens exibidos em nossas edições pertencem aos seus respectivos donos.